UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

ESCLUSIVA!

# EURO 2000

LA SFIDA PER GLI EUROPEI!

CAPOLAVORO!

# SHOGUN TOTAL WAR

IL GIOCO DI STRATEGIA AMBIENTATO NEL GIAPPONE MEDIEVALE!

SPECIALE!

# LE AVVENTURE

SCOPRIAMO PERCHÉ SONO IL GENERE PIÙ AMATO E SEGUITO DA SEMPRE!

PROVATI!



RISOLTI!



ALL'INTERNO LA SOLUZIONE DI TOMB RAIDER 4

# SOMMARIO

## EURO 2000



## SHOGUN TOTAL WAR

# VIRUS 2000

# GIOCO COMPLETO

**A bordo di un mezzo speciale da combattimento, dovremo vedercela con orde di creature nel tentativo di riconquistare i nostri mondi perduti.**

# SPECIALE AVVENTURE

**43** Ripercorriamo la storia di uno tra i generi più amati in un viaggio alla scoperta delle origini delle avventure per computer, i classici, gli albori e il futuro di questi giochi: da *Monkey Island* a *Gabriel Knight 3* e oltre...

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 39
Giugno 2000

## SCOOP



## ANTEPRIME



## SPECIALE



## RUBRICHE



## PER GIOCARE MEGLIO



## LE PROVE DI QUESTO MESE



*Euro 2000* - pag. 72

*Shogun* - pag. 76

*Starlancer* - pag. 84

*Dark Project 2* - pag. 108

# COL FIATO SOSPESO

Periodicamente il mondo dei videogiochi vive dei momenti di passaggio generazionale. Osservando l'evoluzione del settore, si sarebbe portati a pensare che i giochi per computer migliorino costantemente a causa del potenziamento dell'hardware (per esempio, ogni sei mesi esce una nuova scheda 3D o un nuovo processore). Questo, però, non accade sempre. Il motivo è semplice: il mondo delle console non ha un'evoluzione altrettanto costante e, in qualche modo, ciò finisce per penalizzare anche chi gioca con il proprio computer. Negli ultimi mesi, a meno di non avere avuto la testa infilata nella sabbia, è stato impossibile non venire bombardati da informazioni riguardo alle due nuove macchine che si daranno battaglia per guadagnare la supremazia del mercato console per videogiochi. PlayStation 2 e X-Box (la console di Microsoft di cui abbiamo parlato di recente) contribuiranno, anche se potrebbe apparire un controsenso, allo sviluppo di giochi migliori e più complessi per computer.

Impossibile? Non tanto. È sufficiente pensare a uno dei videogiochi più famosi di tutti i tempi: *Tomb Raider*. Quando, quattro anni or sono, la bella Lara Croft fece per la prima volta la sua comparsa sui nostri monitor, tutti gridarono al miracolo. La tridimensionalità dell'ambientazione, unita alla freneticità delle situazioni di gioco, decretò un successo senza precedenti per il titolo Eidos (la casa inglese che lo pubblica).

Poi, pian piano, la spinta all'innovazione venne meno e *Tomb Raider*, negli episodi successivi, rimase sempre un signor gioco, senza essere più in grado, però, di stupirci come la prima volta.

Tutto questo è accaduto perché gli sviluppatori di Eidos hanno dovuto, nel corso degli anni, creare un prodotto che potesse essere gestito facilmente anche dalla generazione di console a 32 bit. In questo modo, si può dire che il loro estro creativo sia stato frenato.

Entro pochi mesi, però, tutto è destinato a cambiare. PlayStation 2 irromperà sul mercato e siamo pronti a scommettere che anche chi gioca con un computer ne trarrà beneficio. Gli sviluppatori di tutto il mondo, infatti, saranno spinti a dare di più e questo stimolo, ne siamo certi, si tradurrà in giochi migliori per tutti.

Qui a GMC attendiamo con il fiato sospeso la nuova generazione di videogiochi. Nel frattempo, comunque, sappiamo di poter contare su titoli come *Euro 2000* o *Shogun Total War* per ingannare l'attesa. E non ci pare poco!

Buona lettura e buon divertimento.

**Andrea Minini Saldini**
gorman@ilmioweb.it

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Casetta" Paglianti
Ppaglianti@ilmioweb.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Traffic" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Vacanzina" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Carmageddon" Dente, Massimiliano "Online" Rovati, Claudio Tradardi, Francesco Alinovi, Antonio Loglisci, Alessandro "Euro 2000" Polli, Skulj Primoz, Luca "Pizza" Spinelli, Alessandro "Calcio" Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "Asheron's Call" Candiani (Responsabile), Loris "Ginocchio" Lepore, Luca "ZypDJ" Patrian

HANNO COLLABORATO
Marcello "At-tenti" Cirillo, Simone "Sposato" Bechini, Marco "Email agli inglesi" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Martedì sera" Pavesi, Emanuele "Miticol" Sabetta, Roberto "FF8 2" Camisana, Matteo "Ritardino" Pavesi, Fabio "Inter" Paglianti, Yuri "Sara" Abietti, Luca "Finito U9" Chichizola, Federico Peyrani, Simone Gattamelata, Alessandro "Quam-do passi? Germinasi, Stefano "CD" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "C'eres" Baratto, Silvia Mungo, Alessandro "Quietanza" Stanchi

ASSISTANT PUBLISHER CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

DISEGNATORE Roberto "Michelangelo" Fiaschi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci


Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca "Ajo Blanco" Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton,
Lorenzo Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni
STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998

# LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**

Anche se Lara Croft la versione digitale è quella a cui siamo abituati, siamo certi che la versione in carne e ossa non ci deluderà.

## MEGLIO DAL VERO

Cara Nemesis, saltando i dovuti complimenti per la rivista che seguo da molto tempo e per la tua persona, che ritengo fantastica, esprimo un mio parere che credo sia condiviso da molti altri videogiocatori.
Sono un superaccanitofissato della saga di *Tomb Raider* e credo che un film basato su questo videogioco non possa che avere come personaggio la Lara che noi conosciamo, e non un clone super siliconato della realtà.
Perché non realizzare, piuttosto, un film con la stessa tecnica con cui sono stati fatti i magnifici filmati di *Tomb Raider: The Last Revelation?* Sarebbe sicuramente un successo, al contrario della, penso inevitabile, delusione che avremo al cinema.
Spero di ricredermi. Ti prego di pubblicare prima possibile la mia critica!

Pais

Caro Pais, io non sono così sicura che un film creato con la tecnica delle animazioni di *The Last Revelation* avrebbe un gran successo, a differenza di un film "normale" ispirato alle avventure di Lara.
Dico questo perché, secondo me, un'attrice in carne (ahem) e ossa ha molte più possibilità di attirare anche il pubblico dei non-superaccanitifissati di un filmato realizzato con il computer...

## VITE SURROGATE

Ho comprato *The Sims*: è stupendo! È anche meglio di come lo immaginavo!
Pensa, uno timido come me si è anche sposato (e ho anche la foto)! Conosci qualche trucco per il gioco? Sai se si possono fare figli con la partner?

Bacioni on line,
Spawn

Caro Spawn (nonché tutti gli altri che hanno scritto per lo stesso motivo), puoi trovare i trucchi per *The Sims* sul CD di GMC, nel programma Cheats (che si trova tra le utility). E certo, anche il tuo desiderio di paternità potrà essere soddisfatto...

## IN BREVE

Sono alto, bello (forse), biondo: cosa mi manca oltre alla ragazza? Vedere pubblicata la mia email!
piergiorgio.borgogno@tin.it

Fossi in te, io mi applicherei per trovarmi una ragazza, piuttosto. Co,unque, ti ho accontentato. .

"Affascinante" Nemesis (come descritto dalla tua rivista), non ho ancora capito se sei tu a giocare a *Q3* e a *UT* su NGI o se è qualcuno che si spaccia per te.
Un bacio
SuperGiovane

Ti posso assicurare che chiunque si spacci per me giocando a *Quake 3* o *Unreal Tournament* è un impostore. Dopo un breve momento di passione (dovuto più che altro ai miei colleghi) ho del tutto abbandonato gli sparatutto multigiocatore, anche perché non ero proprio una campionessa...

Mi chiamo Elena, ho 15 anni e vorrei sapere quando non incasinerò più il mio computer... Penso che ormai mi odi!
Ciao

Elena, non disperare: abbiamo tutte qualche difficoltà, ogni tanto, ma è solo questione di tempo, e di riuscire a instaurare un dialogo aperto e spontaneo. Prova magari a preparargli una bella cenetta, oppure
Come?
Stava parlando di un computer e non del fidanzato? Oops.

È questo il senso tragico della vita: commettere degli errori e non poter più rimediare, non poter più tornare indietro perché quella persona ormai non esiste più. Il destino, purtroppo, è

## DISTILLATO DI COMPLIMENTI (OGNI TANTO FANNO BENE!)

Cara Nemesis, sono Giacomo Montepoli, uno dei vincitori del mouse di "Star Wars"; volevo ringraziare, attraverso te, tutti voi per la sollecitudine nell'inviarmi il premio.
Io leggo la vostra rivista da alcuni anni e trovo che sia una, anzi, LA migliore del settore; anche il CD è realmente chiaro e completo: mi piace molto che vi sia inserito il database con i trucchi e le soluzioni.
Ecco, ho finito e se posso darti un consiglio: fatti aumentare lo stipendio (buona parte del successo della rivista dipende dalla tua simpatia).

Ciao
Giammo

Giammo, quando ho letto la tua email agli altri elementi della redazione, si è sollevato un coro di giubilo, accompagnato da varie scene di commozione – dovuto un po' ai complimenti, ma soprattutto al fatto che sei il primo (e per ora l'unico) tra i vincitori che ci abbia mandato una lettera di ringraziamento...
(Angolo dell'onestà: solitamente non pubblicherei una lettera di soli complimenti, ma spero che, leggendo il

Congratulazioni! Adesso si può baciare la sposa?

## IN BREVE

impietoso e così la vita: non abbiamo una seconda opportunità. Non bisogna soffermarsi troppo sul passato perché, altrimenti, si rischia di non avere un futuro. Occorre imparare dagli errori del passato e cercare di non ripeterli mai più. Anche gli errori servono a farci acquisire l'esperienza necessaria ad andare avanti nella vita che, in fondo, merita di essere vissuta.
Luigi Azzarone
luiazzar@tin.it

Luigi, avrei preferito pubblicare per intero la tua lettera (che condivido in pieno), ma non ci sono riuscita. Spero che tu non te la prenda – e che anche gli altri lettori apprezzino quello che hai scritto.

Bellissima Nemesis, ti voglio dire una sola cosa: compro GMC solo per leggere la posta e per vedere la tua foto. Grazie e ciao.
Andrea detto Resident Evil

Adulatore! Però...

Manca poco all'arrivo di *Diablo II*: prepariamoci!

riferimento allo stipendio, anche i miei capi se ne convincano).

### FAN DI LARA

Carissima Nemesis, volevo segnalare a tutti i fan di Lara Croft che possono iscriversi al fan club italiano dedicato a lei. Offriamo foto, calendari, informazioni utili su Lara; offriamo inoltre la possibilità di mandarle messaggi, poesie, lettere, ecc.
Per iscriversi basta inventarsi un nome in codice e mandare la propria e-mail a uno di questi indirizzi: nat25@iol.it oppure natla@tiscalinet.it.

**Bacioni Ken Taurus**

## LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI ATARI)

### UN PESO DIFFICILE

Ciao,
sono PerformanceMan. Io compro la rivista molto raramente, però vi devo qualcosa. Ho iniziato con *Il mio computer*, l'ho seguito per ben un anno (dai 10 agli 11), poi ho capito dove volesse andare la rivista e dove puntavo io. Ora sono uno studente dell'ITIS V. Emanuele III di Palermo, ovvia la specializzazione, e sono un *capace* programmatore di giochi e utility.
La storia della mia vita la sai (è davvero tutto...), ora passiamo al dunque. La vostra rivista mi sembra rivolta a una persona che non abbia mai toccato un videogioco o un personal. Se il vostro obiettivo è quello di avere un pubblico piccolo (età), ci siete riusciti perfettamente, e lo sai benissimo dalla posta che leggi. Anche le risposte date sono semplicistiche, e comunque dai la sensazione di una finta confidenza infantile.
Inoltre voglio ricordarti, che una volta che i tuoi lettori saranno saliti di livello, passeranno a un'altra rivista più consona alle loro capacità, o sbaglio? no, non sbaglio (ti fornisco anche le risposte!)
PerformanceMan
PS: I miei amici mi hanno assegnato due soprannomi: *cultura* (e qui mi odi ancora di più, vero? La vanità e il credere di essere il migliore sono un'accoppiata che non dovrebbe coesistere in un essere umano) e PerformanceMan, datomi anche dal mio prof. di Info, a causa degli algoritmi veloci che riesco a implementare) mentre le mie amiche mi chiamano *odioso*... confermi? L'unica cosa che ti chiedo è di non mandarmi a quel paese.
PPS: chiedo anche di avere una risposta dalla ragazza che ho visto nel numero di gennaio nell'angolo posta, in lei vedo *cervello*.

Tagliare le email è sempre fastidioso, ma in alcuni casi lo diventa ancora di più. Ho cercato di mantenere quanto più possibile il senso del tuo discorso, e spero di esserci riuscita, ma a prezzo di considerevoli porzioni..
Beh, cosa devo dirti: certamente hai ragione. GMC è dedicata più a chi ha appena comprato un computer e [illegible] vuole giocare, che a quelli che comprano le workstation [illegible] vogliono creare un gioco.
È (forse) vero anche il fatto che qualche nostro lettore ci abbandona perché non trova abbastanza termini tecnici e spiegazioni approfondite.
D'altro canto, questo è il pre[illegible] per venire incontro a chi invece [illegible] linguaggio più vicino alla realtà [illegible] quello che noi cerchiamo sempre di usare. Quello che però non capisco è perché tu sia disposto a riconoscermi del "cervello" [illegible] evito di scrivere "bilinear filtering" [illegible] non dare mai nulla per scontato [illegible] darsi che qualche volta mi sfugga.
Sperando, comunque, che tu sia [illegible] rispondo sinceramente, non t[illegible]
Sono certa che anche le tue am[illegible] troveranno un altro soprannome [illegible] appena deciderai che vale la pena di [illegible] chi ti vuole capire.
In bocca al lupo.

Ken, ecco pubblicato il vostro indirizzo - anche se non ho capito esattamente come facciate a inviare le poesie a Lara.

## TRUCCHETTI

Carissima, leggendaria, magica... (chi più ne ha più ne metta) Nemesis,
Sono Mortalkombat, gran frequentatore di chat (dada per esempio); ma non è per questo che ti scrivo.
Nel gioco *Sin* (molto bello) ho scoperto un trucchetto! Nel secondo livello (quello dentro la banca, dopo la sessione in elicottero) ci sono degli sportelli bancomat;
premendo il tasto "u" (quello per interagire con gli oggetti) si entra nella console della banca. A questo punto si va sulla schermata dei conti correnti: quello di John Blade è:
Numero di conto: 010345
PIN: 2019.
Se entriamo, notiamo che non abbiamo un soldo! Però si possono trasferire i soldi di Elexis Sinclaire (e sono tanti!), dal conto 010333,
PIN6969! Basta entrare come con Blade, andare nei trasferimenti (la prima opzione della schermata, dove segna il saldo) e si digita il numero:010345; cioè il numero di conto di Blade!
Et voilà: Elexis Sinclaire senza una lira e noi...
MILIARDARI!!!!!!!!!!
CIAO; NEMESIS!

**Mortal Kombat**

Davvero un signor trucchetto, questo che ci mandi...
Se ne trovi anche uno per vincere il Superenalotto (nella vita reale) me lo potresti mandare?
L'indirizzo lo sai...

## LA LISTA DI GMC

Cara Nemesis, prima di tutto vi faccio i complimenti per la vostra rivista, che compro tutti i mesi da 2 anni. Ti scrivo per dirti che per problemi di server la mailing list è stata trasferita. Per iscriversi ora è sufficiente inviare un'email completamente vuota a gmclista-subscribe@listbot.com.

**Champion 315 (manuel)**

Ai tempi in cui avevamo ricevuto la prima segnalazione di una mailing list di GMC creata e gestita dai lettori, avevamo avuto qualche dubbio. Beh, sono contenta di dire che voi ragazzi state facendo un ottimo lavoro. Ci vediamo presto!

## UNA CENETTA SUGLI CHAMPS-ELYSÉES?

Ma chere Nemesis,
Ti scrivo perché vorrei rispondere alla lettera di Macchia Nera, alias Daniele C, pubblicata sul numero di aprile. Daniele diceva che ormai il tuo angolo della posta è diventato una "casella della pubblicità gratis" perché tutti vogliono far sapere la propria email.
Secondo me, invece, sapere l'indirizzo di altre persone può essere un modo per fare nuove amicizie e aiutarsi reciprocamente se si è in difficoltà in alcuni giochi che proprio non riusciamo a finire.
Già che siamo in argomento, potresti pubblicare il mio indirizzo: max.rossi56@libero.it.
Tanti saluti dal vostro più affezionato lettore.

**Firmato 581.**

Caro Max (spero che tu non t'offenda se ti chiamo Max, perché chiamare le persone per numero mi fa venire un po' di paranoie orwelliane), credo che

Anche se è uscito da un bel po', qualcuno gioca ancora a *Sin*.

Macchia Nera volesse essere ironico, nel suo messaggio... Comunque, io trovo che abbia ragione tu, e se qualcuno vuole ricevere email da altri lettori, io sono ben contenta di pubblicare il loro indirizzo.
E poi, con il francese mi sdilinquisco tutta...

## COME IN TV

O Nemesis, giustiziere degli Dei, ti invoco affinché tu mi possa rispondere!
Da lungo e ancestrale tempo ogni mese sfoglio le adorabili pagine di GMC e debbo dire che di strada ne avete fatta tanta e altrettanta ne farete, voglio con la mia lettera congratularmi con te e con gli altri per aver fatto di questa rivista un capolavoro che spero migliorerà ogni giorno.
Tornando al secondo fine della mia lettera credo di voler intervenire sulla discussione in merito alla pirateria informatica: sono totalmente d'accordo con te, ma forse penso di avere una probabile soluzione.
Perché non inserire la pubblicità nei giochi in modo da ridurre nettamente i costi fermando la pirateria informatica? Non sarebbe male vedere uno zombie che sponsorizza un prodotto di bellezza, o magari con lo zaino di qualche nota ditta...
Un'altra cosa: sai dove posso trovare una versione demo di *Diablo II* su Internet?

**Zeros**

Zeros, l'idea della pubblicità nei videogiochi è interessante – tanto che già qualche sviluppatore ha espresso il suo interesse per la cosa. Certo, ci sarebbero dei problemi: per esempio, gli sponsor vorrebbero essere certi che il loro prodotto abbia una certa visibilità. Questo potrebbe portare, per continuare con l'esempio, a situazioni in cui la nostra "libertà di scelta" viene limitata, per far sì che il messaggio pubblicitario rimanga esposto per un tempo sufficiente. Un altro problema potrebbe essere il fatto che molti possibili sponsor si potrebbero rifiutare di associare il loro prodotto con determinati contenuti: secondo te, quali prodotti potrebbero essere ragionevolmente pubblicizzati in *Soldier Of Fortune*?
Passando a *Diablo II*, invece, al momento in cui scrivo è ancora in fase di beta test "chiuso", però quando leggerai queste parole potrai probabilmente scaricare una versione demo (o beta test pubblico) da www.blizzard.com.

GIOCHI COMPUTER

secondo me, anche il resto della rivista non è male

Cara Nemesis,
Mi chiamo Claudia e ho 13 anni.
Ti vorrei chiedere un consiglio: io dovrei comprare un gioco, ma sono indecisa tra due giochi, *The Sims* oppure *SimCity 3000*,quale mi consigli ?
Un sito Internet pieno di ciao da:
Claudia 87
enidolc@tiscalinet.it

Personalmente, ho sempre avuto una passione per *SimCity 3000* però *The Sims* è davvero divertente e coinvolgente. Quindi Se ne hai la possibilità, comprali tutti e due (fra poco dovresti poter trovare *SimCity 3000* in versione budget) se però non puoi, allora ti consiglio *The Sims*. E buon divertimento!

Ave Nemesis, gratiae plena, pulchritudo tecum est!
Confidiamo nella tua bontà (certamente paragonabile alla tua bellezza) e che questa sia la volta buona in cui potremo vantarci con i nostri amici di essere stati pubblicati su GMC e di aver ricevuto un attimo del tuo preziosissimo tempo (ti preghiamo, se non vuoi pubblicare tutta la lettera, almeno pubblica la prima riga! Abbiamo tanto bisogno di essere invidiati!).
Ave e saluti da
Carbuncle e Maverick

Cari amici, dovreste sapere che io sono la dea della Vendetta, e che l'Invidia viene solitamente gestita dalla mia omonima cuginetta. Farò comunque un'eccezione in questo caso
Anche perché lei è troppo impegnata

# Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

## WOODRUFF

D Cara Nemesis, sono Silvia, sto giocando a una avventura forse vecchia, ma che a me piace molto; si chiama: *Woodruff and the Schnibble of Azimuth*. Non riesco proprio a entrare nella fabbrica, mi puoi aiutare? Ciao

Silvia Sensa, Milano

R Cara Silvia, quella di Woodruff è un'avventura datata ma stupenda, e cercherò sicuramente di aiutarti. Torniamo nella Piazza del Brotoflatron e clicchiamo sul brotoflatron in modo che Woodruff sia in primo piano. Usiamo, in sequenza, lo sparato, gli occhiali, il mento finto, il pennello intinto nel catrame e la pannocchia su Woodruff. Inseriamo uno strull nella macchinetta ottenendo la foto necessaria per farci assumere. Andiamo al Centro Amministrativo e usiamo la formula della Forza sul funzionario. Spediamo il certificato di respirazione al Centro Assunzioni e la fototessera. Saremo assunti e ci verrà mandato il certificato da presentare alla fabbrica. Rechiamoci nel piazzale della fabbrica e consegniamo il certificato al portiere che ci lascerà entrare, dopo averci preso tutti gli oggetti. Per uscire dalla fabbrica dovremo fabbricare almeno un cappello decente. Parliamo con il capomastro, prendiamo un cappello dal rullo, indossiamolo e guardiamoci allo specchio per capire se è buono o difettoso. Premiamo l'interruttore per far cadere una cassa; infiliamo il cappello nella cassa e corriamo all'altra estremità del nastro. Dobbiamo trovare la giusta posizione, in modo che la cassa passi all'ultimo stadio di lavorazione. Clicchiamo sulla cassa per impacchettarla e parliamo con il Capomastro più volte fino a litigarci. Verremo sbattuti in una cella di sicurezza, appesi a un gancio e con la camicia di forza. Dondoliamoci per cadere a terra e prendiamo il fil di ferro e la vite. Usiamoli per aprire uno squarcio nel muro di sinistra. Usciamo e saremo nella Casa della Felicità; fissiamo l'armadio con la vite e apriamolo. Ritroveremo tutti gli oggetti; parliamo con il matto con l'imbuto in testa, e usiamo il digicodice dell'esattoria per liberarci della camicia di forza.

## BROKEN SWORD 2

D Cara Nemesis, Sono Catia e volevo chiedere informazioni su *Broken Sword: La Profezia dei Maya*. Sono arrivata nel punto in cui George Stobbart (il protagonista) è legato al tavolo sacrificale e sta per essere ucciso. Dietro una cassa invece c'è Nico (la sua fidanzata) e deve cercare di liberarlo. Come devo fare?

Ciao, Catia Cervolini

R Ciao Catia, ecco la risposta. George è sorvegliato da Pablo e Raul. Prendiamo la fascia delle munizioni sulla cassa, scendiamo con il montacarichi (preventivamente sistemato) e lanciamo le munizioni nel fuoco. I due che stanno sorvegliando George crederanno di essere circondati, lo stratagemma di Nico li manda in panico. Nicole e George si trovano soli con il generale Raul, parliamo con lui per convincerlo. Usiamo il pugnale per liberare George dalle corde che lo legano alla pietra sacrificale e poi scappiamo. Il generale non ci ostacolerà quando ci dirigeremo all'interno della piramide. Muoviamo le leve contemporaneamente per far scattare il meccanismo. George ci aiuterà e una botola si aprirà sotto ai nostri piedi. Ci troveremo davanti a un macchinario decorato con strani simboli. Il meccanismo è composto da due ruote mobili, con dieci tavolette che corrispondono alla combinazione dei simboli sulla ruota, e quattro tavolette sotto la statua...

Misteri su misteri nel mitico *Broken Sword 2!*

Prima occhiata...

# PROJECT IGI

A scuola di spie, al servizio del paese.

Saremo noi a poter scegliere il tipo di approccio, ma sarà meglio non farsi notare troppo.

### LI ASSI NELLA MANICA DI *PROJECT IGI*...

- Ha un'area di gioco enorme.
- Ci permette di affrontare la stessa missione in mille modi diversi.
- Ha un sistema grafico coinvolgente e realistico.
- Ci mette nei panni di un'autentica super-spia.

| SVILUPPATORE | Interloop S. | GENERE | SPARATUTTO |
|---|---|---|---|
| CASA | Eidos | DATA DI USCITA | GIUGNO 2000 |

I luoghi che vedremo in questo gioco sono molto suggestivi e ben realizzati.

## IL PATHOS DELL'AZIONE

**Un agente segreto degno di questo nome deve sostenere il confronto con ogni genere di eroe cinematografico e letterario. Jones, infatti, può interagire con gli oggetti dell'ambiente in modo decisamente più profondo rispetto alla media dei suoi colleghi videoludici, e non si deve limitare a spararci addosso. Quando su un oggetto compare l'icona di "Azione", basta premere un tasto per vedere il nostro alter-ego mettersi automaticamente in azione, con una barra di timer in stile *Rainbow Six* che ci tiene informati sul tempo necessario per compiere una determinata operazione.**

Sapersi arrampicare è indispensabile per ogni spia che si rispetti.

Naturalmente è necessario anche saper scassinare rapidamente qualsiasi serratura.

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

**Nome:** Eidos

**Provenienza:** Inglese

**Nati nel:** 1990

**Quanti sono:** 500

**Storia:** Nati come una piccola società proprietaria di alcuni software di sviluppo, i programmatori della Eidos si sono moltiplicati nel corso degli anni novanta e hanno acquisito diverse compagnie più piccole come la Domark, la Simis e la BigRed Software. Hanno inoltre firmato contratti di esclusiva con case del calibro di Ion Storm, Hothouse Creations, Tigon e Innerloop.

**Li conosciamo per:** *Thief*, *Commandos*, *Final Fantasy VIII* e naturalmente la serie di *Tomb Raider*.

**SE** il triste stato in cui versano così tante persone e l'ambiente terrestre non hanno attirato l'attenzione dell'opinione pubblica, è bello sapere che, ogni tanto, anche i giochi puntano il dito sulla verità: i governi non sono formati da gente buona e simpatica. Quando non si tratta di organi dispotici, sono comunque impegnati nel mandare agenti segreti nelle operazioni più nere per eliminare potenziali minacce. Orribile. E lo sarebbe ancora di più se questa idea delle guerre nascoste non fosse tanto attraente. Insomma... licenza di uccidere... chi non pagherebbe per avere quel tesserino? Basta notare il numero sempre crescente di giochi sullo spionaggio in uscita, una categoria che *Project IGI* ha buone possibilità di guidare come leader, date le sue caratteristiche. Potremmo definirlo un mix ben riuscito tra *The Dark Project* e *System Shock 2*, che ci vede protagonisti nei panni di una superspia chiamata, poco fantasiosamente, Jones.

Oltre a una presentazione grafica ricca e decisamente cupa e "gotica", sembra che l'approccio di *Thief* sia preponderante. All'inizio delle missioni avremo di fronte a noi una base militare di cui conosceremo i sistemi d'allarme e l'ubicazione delle varie guardie, quindi potremo decidere del tutto

## "ATTORNO A NOI SI MUOVONO BEN VENTOTTO MIGLIA QUADRATE DI TERRENO"

indipendentemente il tipo di approccio per superare gli ostacoli e affrontare la situazione. Questo stile di gioco libero e creativo dovrebbe fornire a *Project IGI* una giocabilità e una longevità veramente notevoli. Naturalmente, per compiere simili missioni, è indispensabile avere a disposizione una serie di strumenti tipici della professione, come un binocolo e un satellite-spia orbitale. Anche le telecamere di sorveglianza hanno un loro peso nell'organizzazione delle nostre missioni, come abbiamo già potuto vedere in *System Shock 2*: se veniamo avvistati, naturalmente, tutto si farà più complicato, molto più complicato. Potrebbero arrivare addirittura due o tre elicotteri a pattugliare la zona fino a che non ci scoveranno e non ci faranno fuori. Gli oggetti che arrivano da oltre l'orizzonte visibile, in effetti, rappresentano uno degli effetti meglio riusciti dal punto di vista grafico del sistema sviluppato dai designer di *Project IGI*. Invece che usare un'area di gioco limitata, attorno a noi si muovono ben ventotto miglia quadrate di terreno: l'azione è concentrata, ovviamente, su un'area centrale molto più ristretta, ma queste porzioni di territorio "supplementare" forniscono un incredibile senso di profondità del territorio, anche grazie all'uso intelligente che il programma riesce a fame. Il progetto necessita ancora di parecchio lavoro, in particolar modo su alcune aree del programma, come le istruzioni dell'Intelligenza Artificiale, prima di poter vedere la luce entro l'estate, ma se le promesse che sono state fatte finora verranno mantenute, non c'è dubbio che sarà un titolo da tenere d'occhio.

## ATTENDERE PREGO!

**Cercheremo di portare aggiornamenti e ulteriori notizie riguardo a *Project IGI* nei prossimi numeri.**

## Prima occhiata...

# MECHCOMMANDER 2

Tutto quello che avremmo sempre voluto sapere sui Mech ma non abbiamo mai osato chiedere...

Le mappe piatte e isometriche sono state sostituite da una presentazione completamente tridimensionale, comprese le linee di visuale.

### GLI ASSI NELLA MANICA DI *MECHCOMMANDER 2*...

- Viene usato un sistema grafico completamente 3D per le battaglie in tempo reale.
- Il sistema prevede una linea di visuale reale e elementi di terreno interattivi.
- La varietà degli obiettivi mantiene alto il livello di interesse.
- Ci sono grandi robot che se le danno di santa ragione, che altro desiderare?

| | | | |
|---|---|---|---|
| SVILUPPATORE | INTERNO | GENERE | STRATEGICO |
| CASA | MICROSOFT | DATA DI USCITA | PRIMAVERA 2001 |

La nuova e migliorata grafica in tutta la sua gloria.

## SQUADRE DI MECH

**Nel *MechCommander* originale le uniche due opzioni multigiocatore erano un "deathmatch" singolo e uno di squadra, ma nel seguito la Microsoft sta pianificando molte altre modalità alternative, come il classico "capture the flag" o l'innovativo "quickstart", in cui il computer decide il punto di partenza della nostra squadra e il tipo di unità per ogni combattente in gioco, una sorta di fattore casuale che manterrà elevato l'interesse anche dopo molte partite. Gli sforzi cooperativi delle squadre sono un'altra novità e supporteranno fino a otto giocatori contemporaneamente od otto squadre nel server MSN Gaming Zone. Chi, invece, ha una particolare inclinazione a creare nuove missioni sarà compiaciuto dal nuovo editor incluso nel gioco che include molti degli strumenti usati dagli sviluppatori stessi. I livelli costruiti in questo modo possono essere scambiati su Internet e pubblicati sui siti Web.**

I mech tornano sui nostri computer ancora una volta: la serie di MechWarrior verrà rivitalizzata da un quarto capitolo e da un seguito al fortunato *MechCommander*, uno dei giochi strategici in tempo reale più amati dell'annata 1998, ora di casa Microsoft. Il gioco originale ha riscosso pareri positivi sia da parte della critica che da parte del pubblico, al tempo della sua uscita. Gli elementi che ci hanno convinti erano una reale importanza della strategia applicata, briefing di missioni e armamenti molto dettagliati e una varietà molto vasta nei compiti da svolgere.

Cercando di colmare le poche lacune del loro primo, gli sviluppatori originali della FASA sono saltati giù dal treno MicroProse e sono diventati alleati del colosso Microsoft

I controlli delle visuali di gioco sono semplici e permettono di muovere lo scenario in ogni direzione, ruotandolo e zoomando. Inoltre, cosa ancora più importante, il terreno è effettivamente tridimensionale, con linee di visuale realistiche e campi visivi importanti per la tattica. Non si tratta nemmeno di muoversi semplicemente in un ambiente 3D, poiché le macchine che controlleremo possono distruggerlo e aprirsi una strada alternativa nella vegetazione o tra gli edifici, distruggendo piccoli veicoli con i loro piedoni metallici e usando jet per saltare.

## "I MECH POSSONO APRIRSI UNA STRADA TRA GLI EDIFICI O LA VEGETAZIONE SENZA PROBLEMI"

Fra le nuove opzioni, avremo la possibilità di chiamare rinforzi in caso di pericolo.

Queste manovre sono estremamente utili per organizzare un'offensiva contro una base nemica ben difesa, ma anche per una rapida ritirata quando le cose si mettono male. A causa dell'assenza di un qualsiasi sistema di gestione tradizionale delle risorse, la sicurezza della nostra squadra di 26 Mech è di importanza capitale. La storia, lunga ben sedici anni, dell'universo di *BattleTech* è lo sfondo che permette lo svolgimento della storia e delle varie missioni in successione. Giocando come MechCommander mercenari, combatteremo contro le tre case più potenti della Sfera Interna (Steiner, Davion e Liao) e i nostri piloti acquisteranno esperienza e abilità a ogni vittoria, raggiungendo un nuovo livello ("Asso") quando le caratteristiche vengono massimizzate, mentre le abilità speciali si guadagnano al passaggio di ogni livello di esperienza. Una nuova opzione per ricevere rapidamente rinforzi, inoltre, assicura che anche una squadra circondata da un nemico preponderante possa vincere uno scontro con un'azione di sorpresa, mentre i raid aerei possono essere utilizzati per danneggiare su ampia scala una zona sotto il controllo dell'esercito nemico. Da queste immagini e da queste notizie è facile dimenticarsi che l'uscita del gioco è ancora lontana, entro la primavera dell'anno prossimo essendo ottimisti. La Microsoft sta evidentemente giocando bene le sue carte nel mercato dei videogiochi e titoli come *MechCommander 2* non possono che servire bene la loro causa e aiutarli a diventare leader in questo settore.

## ATTENDERE PREGO!

**Potremo pubblicare ulteriori notizie riguardo a *MechCommander 2* entro un paio di mesi.**

## PROFESSIONE SVILUPPATORI

**Nome:** Microsoft (ex-FASA)

**Nazionalità:** USA

**Nati nel:** 1975

**Quanti sono:** 23 sul progetto *MC2*

**Storia:** I primi giochi sono stati tragici, come *Microsoft Soccer* e *Golf*, titoli quasi ingiocabili. In seguito la Microsoft ha acquistato alcuni studi di sviluppo e ha cominciato a sfornare grandi giochi, culminando con la presentazione dei nuovi titoli al Gamestock 2000 (*Dungeon Siege*, *MechWarrior 4*, *Midtown 2*, *Free Lancer*, e altri).

**Li conosciamo per:** *Midtown Madness*, *Urban Assault*, *Age of Empires* e la serie *Flight Sim*.

# GMCNEWS

## L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN UNDICI PAGINE

GUIDA

# FORMULA 1 GP3

### Viene l'acquolina in bocca...

Il 30 giugno non è più così lontano: quel giorno, se tutto andrà bene, potremo finalmente mettere le mani sul gioco più atteso della stagione. Parliamo ovviamente della nuova creatura di Geoff Crammond, cioè *Formula 1 Grand Prix 3*. Il gioco è annunciato come la più fedele e realistica ricostruzione delle gare di Formula 1 che si sia mai vista e, trattandosi di Crammond, siamo disposti a crederci senza problemi.
A differenza della maggior parte dei giochi di guida recenti, infatti, *F1GP3* punta tutto sull'accuratezza della simulazione – saranno disponibili vari aiuti alla guida (dalla macchina indistruttibile, alla marcia ideale, alla traiettoria ideale per le curve), ma giocando senza di essi siamo certi che anche il pilota più esperto potrebbe avere qualche difficoltà. Anche la fisica del gioco è stata completamente riscritta rispetto alla precedente edizione, nel tentativo di coprire ogni possibile situazione. A questo proposito, vale la pena di sottolineare che il team Arrows di Formula 1 ha attivamente collaborato con lo sviluppatore negli ultimi 18 mesi, controllando che ogni aspetto della guida delle monoposto fosse fedelmente riprodotto.
Naturalmente, un aspetto fondamentale del gioco rimane la possibilità di modificare a proprio piacimento tutti i parametri della vettura, questa volta divisi in "standard" e "avanzati". Mentre nei primi le opzioni sono quelle comuni anche ad altri giochi di guida, le impostazioni avanzate della vettura sono il sogno per qualunque ingegnere. Potremo infatti modificare tutti i valori delle sospensioni, degli ammortizzatori, delle barre anti-rollio e via dicendo. Inoltre, avremo un sistema

**"La più fedele ricostruzione delle gare di Formula 1 che si sia mai vista"**

potentissimo di telemetria, che registrerà la condizione della vettura in ogni punto del tracciato, senza trascurare nulla.
Anche dal punto di vista della giocabilità, comunque, non dovremmo rischiare di rimanere delusi. *F1GP3*, infatti, ci offrirà cinque diversi livelli di difficoltà, da principiante a campione, permettendoci di correre in tre modalità differenti. Potremo infatti decidere se farci una "corsetta veloce" (una specie di modalità arcade), una gara vera e propria, oppure un campionato intero. Insomma, salvo eventuali intoppi dell'ultimo momento, entro qualche settimana potremo mettere le mani su una vera monoposto – anche se è solo nel nostro computer.

GIOCHI COMPUTER

La grafica del gioco è spettacolare anche senza accelerazione 3D – ma quando c'è anche questa...

## SEMPRE PIÙ IRREALE

### Sono solo voci di corridoio, o indizi?

Mentre alla Legend Entertainment procede il lavoro su *Unreal 2*, la Epic non se ne sta certo con le mani in mano. Nei mesi scorsi, infatti, hanno registrato alcuni nomi di dominio piuttosto interessanti, cioè unrealwarfare.com, ascension.org e ascensionengine.com. Mentre questi ultimi sono chiaramente collegati al nuovo sistema grafico (nome in codice Ascension, appunto) in fase di sviluppo, unrealwarfare.com (e i suoi "fratelli" nei domini .org e .net) potrebbe essere il nome di un gioco. E, dato che alla Epic non hanno fatto mistero di essersi annoiati dei Deathmatch, l'ipotetico *Unreal Warfare* potrebbe essere un gioco a squadre...

**BREED**

Sviluppatori dalla identità segreta, carrarmati e acquaplani.

**PAG. 24**

**DRAGONRIDERS**

Un gioco spettacolare ispirato dalla saga scritta da Ann McCaffrey.

**PAG. 26**

**SETTLERS IV**

I buffi omini ritornano - ma questa volta le cose si fanno difficili.

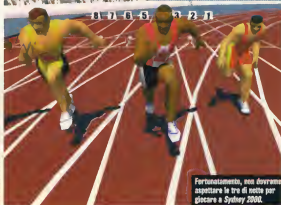
**PAG. 25**

**SPORT**

# SYDNEY 2000

## E speriamo che questa volta siano più tranquille...

Come tutti sanno, il 2000 è l'anno delle Olimpiadi di Sydney, Australia. Ovviamente, non poteva mancare un gioco ispirato all'evento sportivo più importante in assoluto, e i progressi compiuti dalla tecnologia promettono di renderlo quasi indistinguibile dalle trasmissioni televisive.
Oltre ad avvalersi di una grafica davvero spettacolare, sviluppata dal team Attention To Detail, *Sydney 2000* offre la lista completa delle discipline olimpiche, dai classici 100 metri piani fino al kayak. Troviamo particolarmente interessante il fatto che, a fianco della classica modalità arcade, avremo la possibilità di seguire l'intera carriera e allenamento del nostro atleta, dagli esordi fino al trionfo (sperato) sul podio olimpico.

■ **La Eidos accenderà la torcia olimpica in agosto.**

Fortunatamente, non dovremo aspettare le tre di notte per giocare a *Sydney 2000*.

**GIOCO DI RUOLO**

# EPILOGUE

## La grafica sembra diventare il punto di forza dei giochi strategici

Fino a qualche tempo fa, gli acquirenti principali delle schede acceleratrici 3D erano, ovviamente, gli amanti degli sparatutto in prima persona. Questo potrebbe però cambiare, visti i continui annunci di giochi strategici in tempo reale con grafiche tridimensionali superdettagliate. Uno di questi è certamente *Epilogue*, dei Team Sigma, di cui vediamo qualche schermata in questa pagina. Naturalmente, la grafica non è tutto, ed *Epilogue* non dovrebbe deluderci neanche negli altri campi. Per esempio, le unità dovrebbero essere molto interessanti, con carri armati, acquaplani e tutto l'arsenale che possiamo desiderare. Inoltre, il gioco dovrebbe sfoggiare una completa simulazione meteorologica, con possibilità di catastrofi naturali e via dicendo.

■ ***Epilogue* dovrebbe essere completo nel 2001.**

# PILLOLE

### ALLARME VIRUS

Nei primi giorni di maggio si è diffuso a velocità impressionante un virus, apparentemente partito dalle Filippine. Questo virus, definito VBS_LOVELETTER, si presenta sotto forma di allegato a un messaggio email intitolato "ILOVEYOU". L'allegato, chiamato ILOVEYOU.TXT.VBS, contiene il virus, che viene attivato cercando di aprire l'allegato stesso. Il virus attivo si sostituisce a tutti i file MP3 e JPG che trova sul disco fisso, cambiandone l'estensione in MP3.VBS e JPG.VBS e nascondendo gli originali. Inoltre, il virus manda una copia di se stesso a tutti gli indirizzi che trova nella rubrica di Outlook, oltre a essere in grado di trasmettersi da solo via IRC (se viene usato il programma mIRC per collegarsi).
Premesso che la prevenzione è molto semplice (basta non aprire l'allegato al messaggio), in caso di infezione possiamo disinfettarci grazie agli aggiornamenti per tutti i maggiori software antivirus, oppure collegarci a questo sito e seguire le istruzioni: http://www.securitywatch.com/scripts/news/list.asp?AID=2649.

### COME LA FENICE

Tre ex membri del team di sviluppo Pumpkin Studios (quelli di *Warzone 2100*), divisosi dopo la cancellazione di *Saboteur* (il gioco che stavano creando) hanno formato un nuovo team, chiamato Pivotal Games, che è già al lavoro sul sistema grafico Espionage, che formerà la base dei loro giochi futuri.

STRATEGIA

# BREED

## Sviluppatori misteriosi

■ Un nuovo gruppo di sviluppatori è comparso sulla scena inglese – e non ha mancato di scatenare l'interesse della stampa. Il team si chiama Brat, ed è apparentemente composto da nomi storici del mondo dei videogiochi. Diciamo "apparentemente", perché i Brat non sembrano intenzionati a rivelare le loro identità...
Quello che hanno rivelato, invece, sono alcune schermate e qualche informazione sul gioco che stanno sviluppando, chiamato *Breed*. Si dovrebbe trattare di un titolo strategico in tempo reale, di ambientazione futuristica/fantascientifica, con alcune elementi tipici dei giochi d'azione. Un aspetto interessante è la decisione dei Brat di invertire la tendenza seguita in questo periodo da molti sviluppatori, cioè la progressiva riduzione degli elementi di gestione risorse in questo tipo di giochi, fino a renderli praticamente giochi di pura tattica. *Breed*, al contrario, sembra destinato a espandere questa sezione fino a renderla una vera e propria simulazione economica – per quanto la porzione militare non manchi certamente. Per esempio, prima di installare strutture per la gestione delle risorse su un nuovo pianeta, potremmo aver bisogno di stabilire una testa di ponte armata...

Se il gioco riuscirà a mantenere quello che la grafica promette, potremmo trovarci di fronte a un capolavoro.

■ **Non sappiamo ancora quale sarà la casa di *Breed* – quindi, non sappiamo neanche quando uscirà.**

# ARRIVA METAL GEAR SOLID!

## In arrivo su computer il capolavoro PlayStation targato Konami

È ufficiale: la Konami ha annunciato la futura conversione per PC di *Metal Gear Solid*, lo spettacolare gioco per PlayStation, che dovrebbe uscire sotto il marchio Microsoft. Non si sa molto altro di più – però, possiamo sperare che questa non sia destinata a rimanere l'unica conversione dei capolavori della Konami...

GUIDA

# 4X4 EVOLUTION

## Sono tutti fuori... strada.

■ Gli sviluppatori Terminal Reality sono al lavoro su un nuovo titolo legato al mondo dei fuoristrada. Il gioco dovrebbe offrire sedici diversi tracciati, tutti pieni di tipici ostacoli rurali – recinzioni, strade dissestate e altre amenità. Oltre alla tipica modalità arcade, inoltre, dovremmo trovare l'altrettanto tipica modalità "carriera", in cui le vittorie in gara ci permettono di guadagnare soldi con i quali migliorare e customizzare il nostro veicolo. Per il momento, non se ne sa molto di più...

■ **Dovremmo poter mettere le mani sul volante verso luglio.**

STRATEGIA

# UFS: VANGUARD

## Speriamo non ci siano ammutinamenti...

Non si può certamente dire che i giochi in cui si pilota un vascello spaziale siano molti, a differenza di quelli in cui pilotiamo minuscoli caccia alle prese con titaniche navi da guerra. In effetti, ci vengono in mente solo due giochi in cui siamo su un ponte di comando, piuttosto che in una cabina di pilotaggio: *Battlecruiser 3000 A.D.* e *I-War*. Ciò è comunque destinato a cambiare con l'arrivo di *UFS: Vanguard*, sviluppato dalla Red Storm.
In questo gioco, infatti, ci troveremo sulla poltrona di comando di una nave colossale, alle prese con la difesa dei confini dello spazio umano. Una caratteristica particolarmente interessante del gioco dovrebbe essere la possibilità di customizzare completamente il nostro vascello - dai motori, alla scelta dell'equipaggio, alla potenza degli scudi, agli armamenti.

■ ***UFS: Vanguard* dovrebbe arrivare dalla Take 2 verso agosto.**

GESTIONALE

# SETTLERS IV

## Rimettiamoci al lavoro...

Una delle serie più amate dai giocatori è certamente quella di *Settlers*, nella quale dobbiamo gestire la vita di una piccola tribù di buffi omini - senza però poterli controllare direttamente. Sebbene i creatori del gioco originale abbiano lasciato la società, la Blue Byte ha comunque annunciato la prossima pubblicazione di un nuovo titolo della serie, bizzarramente intitolato *The Settlers IV*. Mentre le meccaniche di gioco dovrebbero rimanere sostanzialmente immutate rispetto a quelle che hanno fatto la fortuna dei precedenti titoli, possiamo certamente aspettarci consistenti miglioramenti grafici.
Al momento, le uniche due tribù che siano state annunciate sono i Vichinghi, che saranno guidati dal giocatore, e il Popolo Oscuro, una stirpe maligna apparentemente intenzionata a sterminare tutte le altre popolazioni.

■ **La Blue Byte punta ad avere il gioco pronto per le uscite di Natale.**

I miglioramenti grafici, apparentemente, non sembrano comportara no passaggio aila terza dimensione.

# PILLOLE

### ACTIVISION STRINGE LA CINGHIA

**La famosa casa di videogiochi sta attraversando una fase di ristrutturazione integrale, che impone di rivedere la loro linea di prodotti. In particolare, a rischio sono i giochi che non offrono grandi possibilità online o sulle console della nuova generazione. Tra questi, nostro malgrado, potrebbero rientrare serie di un certo successo come *Battlezone*, *Heavy Gear* e *Interstate*. Questo non vuole necessariamente dire che non vedremo più giochi con questi titoli, che magari potrebbero trovare nuovi finanziatori - però, al momento, la situazione non è delle migliori...**

### LADRI, ANCORA LADRI

**Dopo *Thief* e *Picassio*, un terzo gioco si propone di metterci nei panni di un ladro - in questo caso, però, è una ladra inguainata in una tutina rossa e chiamata Kat. Il gioco, intitolato *Kat Burglar*, assocerà una visuale in terza persona in stile *Tomb Raider* a meccaniche di gioco basate sull'abilità di non farsi beccare mentre rimuoviamo oggetti preziosi dal loro posto ufficiale... Gli sviluppatori Krome dovrebbero completare *Kat Burglar* nei primi mesi dell'anno prossimo.**

# PILLOLE

### E DOPO CESARE, CLEOPATRA

I fan di *Faraon* e *Caesar* saranno felici di sapere che la Impressions ha ultimato *Cleopatra*, l'espansione del popolare gioco manageriale di ambientazione egizia. *Cleopatra*, la cui uscita è prevista in luglio, conterrà almeno quattro nuove missioni nonché vari altri interessanti miglioramenti. Per il momento, possiamo gustarci la "mini" espansione presente sul nostro CD di GMC.

### DEI DELL'OLIMPO

I creatori di *Imperialism*, Frog City, sono al lavoro su un interessante progetto, intitolato *Pantheon*. Secondo le prime voci, il gioco dovrebbe unire le caratteristiche dei giochi in tempo reale e quelle dei più classici "simulatori di divinità". In questo caso, le divinità in questione sono gli dei greco/romani, che potremo impersonare per portare al successo una civiltà che ne condividerà gli attributi tipici. Per esempio, gli adepti di Marte saranno particolarmente portati alla guerra, mentre quelli di Nettuno potrebbero avere dei vantaggi sui mari e via dicendo...

STRATEGIA

# THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

## Alla corte dell'Imperatore

Sebbene sia bidimensionale, la grafica sembra piuttosto dettagliata.

■ Non si sente spesso parlare di team di sviluppo cinesi – ma in questo caso sembra che ci possa essere qualcosa di buono in arrivo. Gli Overmax Studios di Pechino, infatti, sono al lavoro su un gioco intitolato *Three Kingdoms: Fate of the Dragon*, un titolo strategico basato sul romanzo omonimo scritto da un autore del quattordicesimo secolo, Luo Guanzhong (romanzo che dobbiamo ammettere di non conoscere).
I dettagli sono ancora molto fumosi: speriamo di sapere presto qualcosa di più.

■ ***Three Kingdoms* dovrebbe arrivare verso settembre da Eidos.**

GIOCO DI RUOLO

# DRAGONRIDERS

## Arrivano finalmente i Draghi di Pern

■ L'ambientazione fantastica nata dalla penna della famosa scrittrice Anne McCaffrey non poteva mancare di solleticare l'ingegno di qualche creativo. Dopo quindici libri ispirati alle cronache del mondo di Pern, una colonia terrestre che ha perso i contatti col pianeta madre e costretta ad affrontare periodicamente la minaccia della misteriosa Stella Rossa, le avventure dei maestosi draghi e dei loro intrepidi cavalieri approdano sugli schermi dei nostri computer. In questo gioco di ruolo 3D della Ubisoft vestiremo i panni di D'kor, un giovane dragoniere che, accompagnato dalla fedele cavalcatura Smanth, dovrà sventare la minaccia che grava sul pianeta. La storia, che al momento porta il titolo di *Dragonriders*, si articolerà in cinque capitoli principali e ci condurrà attraverso le località più rinomate della saga fantasy. Sono previsti almeno 200 personaggi comprimari e non mancherà la possibilità di accrescere le abilità e la fama del protagonista nel corso del gioco. Per assicurare un'esperienza coinvolgente, gli sviluppatori stanno lavorando gomito a gomito con l'autrice dei romanzi e prevedono la traduzione completa (dialoghi compresi) di *Dragonriders* in più lingue, tra cui anche l'italiano.

È facile immaginarsi a cavallo di una bestia simile, no?

■ **La prima apparizione dei draghi di Pern è prevista per il prossimo autunno.**

UFFICIALE!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

*F1 2000* sorpassa, mentre Lara e *Quake* cominciano a segnare il passo...

| | |
|---|---|
| 1 - F1 2000 (Electronic Arts) | APR 00, 9 |
| 2 - Quake III Arena (id) | GEN 00, 9 |
| 3 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos) | GEN 00, 8 |
| 4 - Soldier of Fortune (Activision) | APR 00, 8 |
| 5 - Superbike 2000 (EA/Milestone) | MAR 00, 9 |
| 6 - Force Commander (LucasArts) | MAG 00, 7 |
| 7 - The Sims (Electronic Arts) | MAR 00, 9 |
| 8 - PC Calcio 2000 (Dinamic Multimedia) | MAR 00, 8 |
| 9 - FIFA 2000 (EA Sports) | NOV 99, 9 |
| 10 - Ultima IX Ascension (EA/Origin) | GEN 00, 9 |
| 11 - Indiana Jones e la Macchina Infernale (LucasArts) | NAT 99, 8 |
| 12 - Final Fantasy VIII (Eidos) | MAR 00, 9 |
| 13 - Messiah (Virgin) | FEB 00, 8 |
| 14 - Nox (Electronic Arts) | APR 00, 8 |
| 15 - Asheron's Call (Microsoft) | MAG 00, 8 |
| 16 - Battlezone 2 (Activision) | DIC 99, 9 |
| 17 - L'Impero delle Formiche (Microids) | MAG 00, 8 |
| 18 - Planescape Torment (Virgin) | FEB 00, 9 |
| 19 - Theocracy (Ubisoft) | MAG 00, 7 |
| 20 - Bust-A-Move 4 (Virgin) | APR 00, 8 |

PSICOLOGIA

## VIDEOGIOCHI E VIOLENZA?

### Una ricerca "seria" sembra suggerirlo...

Sul numero di aprile del "Journal of Personality and Social Psychology", una rivista scientifica americana, è stato pubblicato uno studio in cui due ricercatori sottoponevano un campione di oltre 200 studenti a due test separati. Nel primo, il livello di aggressività degli studenti veniva stabilito in base al loro comportamento recente (per esempio, se avevano fatto a botte a scuola); nel secondo, gli studenti dovevano competere contro un ipotetico avversario e, se vincevano, avevano la possibilità di "punirlo" con un rumore intenso. Entrambi i test sembrano suggerire una correlazione tra comportamento aggressivo e passione per i videogiochi violenti. Tuttavia, bisogna anche sottolineare che i ricercatori stessi ammettono che i due studi non sono abbastanza per provare una tesi...

## OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Sud America e nell'Europa dell'Est...

| SLOVENIA | BRASILE |
|---|---|
| 1. The Sims | 1. FIFA 2000 |
| 2. Toy Story 2 | 2. Planescape: Torment |
| 3. Colin McRae Rally Classics | 3. The Sims |
| 4. Age of Empires II | 4. Rayman 2 |
| 5. Planescape: Torment | 5. Age of Wonders |

# GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

**THE SIMS (Mar 00, 9)**
Se il mondo della Sit-Com incontra il computer non possono che nascere storie d'amore, racconti umoristici e situazioni imbarazzanti, gli stessi che potremo creare e far vivere ai nostri protagonisti in questo gioco originale e intrigante. Quando l'improbabile mondo della televisione diventa realtà, naturalmente virtuale.

**MESSIAH (Feb 00, 8)**
Il futuro dell'umanità si annuncia oscuro. La scienza sta per stringere un patto con Satana. L'unica speranza per la Terra risiede nelle mani paffutelle dell'angioletto Bob. Nei panni di questo simpatico e, all'apparenza, indifeso cherubino dovremo salvare il mondo. Ogni mezzo è lecito, a rischio della nostra aureola.

**L'IMPERO DELLE FORMICHE (Mag 00, 8)**
Ispirato all'omonimo romanzo dello scrittore Bernard Werber, questo gioco ci permetterà di controllare ogni aspetto della frenetica vita di un formicaio. Uno dei più elaborati titoli gestionali mai apparsi su computer, una lotta coinvolgente per mantenere l'equilibrio tra il caos e l'estinzione.

**QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)**
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

**F1 2000 (Apr 00, 9)**
Una simulazione di guida divertente e giocabile, che ci permetterà di affrontare gare intense negli abitacoli delle vetture della massima serie automobilistica. Tante opzioni di gioco, la possibilità di emozionanti sfide multigiocatore e i diritti ufficiali per la stagione 2000, nell'ennesimo successo sportivo targato EA.

**FINAL FANTASY VIII (Mar 00, 9)**
Un gioco di ruolo fantastico, capace di accompagnarci attraverso un mondo di lotte, creature incantate, guerrieri puri e oscure minacce. Per scoprire come aiutare Squall e compagni nelle loro avventure, non perdiamo le due parti della soluzione completa, sui numeri di maggio e di giugno.

**SOLDIER OF FORTUNE (Apr 00, 8)**
Uno sparatutto di grande personalità, che ci vedrà nei panni di un professionista della guerra, impegnato a salvare il mondo. Il realismo estremo di questo gioco ha costretto i programmatori a dotarlo di un sistema di autocensura, ma emozioni e colpi di scena non verranno mai meno.

**NOX (Apr 00, 8)**
C'è qualcosa che accomuna un anonimo giovanotto della Florida e il regno incantato di *Nox*, minacciato dalla perfida strega Hecubah. Scopriamolo in un gioco di ruolo coinvolgente, che ci permetterà di scegliere tra tre carriere differenti e vivere le nostre avventure tra mostri fantastici e profezie inquietanti.

**ASHERON'S CALL (Mag 00, 8)**
Un mondo fantastico, dove giocatori in carne e ossa provenienti da ogni parte del nostro pianeta vestono i panni di misteriosi stregoni e intrepidi guerrieri. Un sogno per tutti gli appassionati di giochi di ruolo su computer, un incubo per chi deve pagare la bolletta telefonica alla fine del mese.

## STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

**DEUS EX**
(Ion Storm/Eidos)

L'uscita di *Deus Ex* è stata misteriosamente spostata di un paio di mesi. Ma cosa si cela dietro quello che pare un consueto ritardo? Se stessimo parlando di un'altro gioco non ci sarebbe nulla di sconvolgente, trattandosi però di un titolo riguardante una cospirazione di origine aliena, ogni avvenimento merita di essere osservato sotto un'altra luce. Forse, nel tentativo di realizzare una storia intricata e appassionante, i creativi hanno scoperto qualcosa di troppo. Com'è prevedibile il governo nega ogni coinvolgimento...

**DAIKATANA**
(Ion Storm/Eidos)

Dopo mesi trascorsi a collezionare indiscrezioni e scuse più o meno originali da parte della Ion Storm, è finalmente arrivato il momento di una notizia certa e positiva. Il tanto atteso *Daikatana* ha visto la luce, ma possiamo sbilanciarci ulteriormente, aggiungendo che probabilmente lo vedremo sugli scaffali verso la fine di questo mese. A ulteriore conferma di tali nuove, un demo nuovo di zecca ci attende all'interno del nostro CD. Cominciamo a consolarci con questo, e manteniamo viva la speranza che il gioco completo ci possa ripagare di tanti contrattempi, ritardi e stridor di denti. Forse...

# GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

**L'ESIGENZA DI VELOCITÀ SU INTERNET SI FA SEMPRE PIÙ PRESSANTE, MA FINALMENTE INIZIANO A COMPARIRE DELLE SOLUZIONI: ISDN, INTERNET VIA SATELLITE E, SOPRATTUTTO, ADSL. PROPRIO DI QUEST'ULTIMA TECNOLOGIA CI OCCUPEREMO QUESTO MESE, CERCANDO DI TROVARNE PREGI E DIFETTI.**

MULTIGIOCATORE

## SENZA USCITA!

### Umorismo e azione

Gli scandinavi FunCom non sembrano avere dubbi su quale sia il futuro dei videogiochi. Dopo avere annunciato *Anarchy Online*, un gioco di ruolo online di stampo fantascientifico (la cui fase beta dovrebbe iniziare a breve), infatti, è ora la volta di *No escape*, anch'esso multigiocatore e destinato al gioco via Internet. In *No Escape* interpreteremo dei campioni di un gioco televisivo che consiste nel correre attorno a dei minuscoli planetoidi, raccogliendo punti. Ovviamente, però, non saremo soli: altri concorrenti cercheranno di prendere i punti prima di noi, o addirittura di rubarceli con armi di tutti i generi, dalle granate, ai missili, alle bombe atomiche!

Per quanto il gioco sembri orientato perlopiù sull'aspetto "umoristico" della cosa, siamo abbastanza fiduciosi: *The Longest Journey*, l'ultimo gioco dei FunCom che abbiamo potuto vedere, anche se non ancora completo non è proprio malaccio.

Da qualche mese a questa parte si sente parlare sempre più frequentemente di un nuovo (relativamente) modo per collegarsi a Internet, chiamato ADSL, che promette di cambiare il modo in cui gli italiani si avvicinano alla Grande Rete. Vediamolo più da vicino.

Il concetto alla base della tecnologia ADSL è relativamente semplice: oltre alla voce, sul cavo (detto "doppino") che collega il nostro telefono alla centralina più vicina, vengono fatti viaggiare contemporaneamente molteplici segnali a frequenze molto superiori e non udibili, che vengono poi filtrati da un apposito apparecchio posto sulla presa telefonica casalinga. In questo modo si hanno tre importanti vantaggi: innanzitutto, la voce non interfenisce con i dati e viceversa (data la differenza di frequenze e la presenza del filtro). In secondo luogo, i segnali che trasportano i dati possono viaggiare anche a cornetta abbassata, lasciando così la linea libera per fare e ricevere chiamate. Infine, cosa forse più importante, l'uso di un certo numero di frequenze molto elevate permette di avere un flusso di dati nettamente

CLAN: HTTP://WWW.ALGONET.SE/~PERCY-E/

## THE SEEKERS OF LOST LIGHT

### Alla ricerca della luce nelle terre di Dereth

*Asheron's Call*, il gioco di ruolo online di Microsoft, è uscito dalla fase beta da pochi mesi, eppure sono già molti i clan in circolazione (grazie soprattutto all'intelligente sistema della lealtà). Questo mese prendiamo in esame i SOLL, un clan di origine svedese ma con membri di ogni nazionalità, tra cui anche molti italiani.

Ecco i più forti membri Seekers Of Lost Light: il leader Kunji è il secondo a partire da sinistra.
Qui a lato due nuovi membri: Glaskar con il suo vassallo Tony.

ULTIMA ONLINE 2

# OCCHIO A ULTIMA ONLINE

## Non si dovrebbero mai accettare file dagli sconosciuti...

La *Origin* ha recentemente diramato un avviso molto importante che riguarda il prossimo gioco di ruolo online, *Ultima Online 2*. Sembra infatti che qualche intraprendente vandalo stia diffondendo un file chiamato UO2v1_01a.zip, che dovrebbe contenere una versione preliminare dell'atteso gioco di ruolo. In realtà, questo file nasconde al suo interno un virus di tipo "Trojan" che permette a utenti malintenzionati di prendere il controllo del computer su cui venga eseguito. Per questa ragione, chiunque dovesse ricevere il file UO2v1_01a.zip è caldamente consigliato di cancellarlo, senza tentare l'installazione: ne potrebbero derivare grossi problemi – e comunque *UO2* non c'è.

GIOCO DI RUOLO

# MIGHT AND MAGIC IN RETE

## Purtroppo, non è un mondo permanente... (almeno per ora)

Gli appassionati di giochi di ruolo conosceranno certamente la saga di *Might and Magic*, giunta ormai al suo ottavo episodio. Proprio loro saranno i principali recipienti del recente annuncio di 3DO, intenzionata a creare una nuova versione del popolare gioco di ruolo, esplicitamente destinata al gioco online.

*Legends Of Might And Magic*, infatti, permetterà a un gruppo di giocatori (fino a 6) di unirsi per affrontare una nuova minaccia che incombe su Erathia e gli altri mondi della saga.

La grafica, nettamente più attraente di quella che abbiamo visto negli ultimi giochi della serie e, naturalmente, la possibilità di giocare assieme ai nostri amici (o avversari, grazie a una modalità deathmatch in cui potremo competere contro altri 15 eroi) rendono *Legends Of Might And Magic* un titolo da tenere sott'occhio. Aspettiamo notizie ulteriori il mese prossimo.

superiore (ogni frequenza ne può trasportare di più, rispetto a quelle tipiche di un modem, e vengono usate diverse frequenze in parallelo). A conti fatti, un normale collegamento ADSL casalingo permette di ricevere fino a 640 kilobit di dati al secondo (che equivalgono a circa 70 kilobyte al secondo), e di inviare fino a 128 kilobit al secondo (circa 14 KB/s). Il tutto senza gravare sulla bolletta, con un collegamento fisso, 24 ore su 24 a Internet, e permettendo di usare contemporaneamente il telefono.

Sulla carta, effettivamente, l'ADSL sembra il paradiso di qualunque navigatore: una velocità dieci volte superiore all'ISDN, con la possibilità di passare tutto il giorno collegati continuamente senza vedersi aumentare la bolletta, è un sogno. Naturalmente, queste prestazioni non sono gratis: l'offerta più economica, al momento in cui scriviamo, è quella di Telvia (www.telvia.it), che offre il collegamento a 99.000 lire al mese più IVA. D'altro canto, un navigatore entusiasta rischia di spendere anche di più in telefonate, senza però avere i vantaggi dell'ADSL.

Il problema reale di ADSL, tuttavia, non è nei costi, bensì nello stato della rete italiana, che ci sembra difficilmente in grado di supportare un numero elevato di utenti ADSL senza crollare. I conti sono piuttosto semplici: i maggiori provider italiani sono collegati al MIX (il "nodo" che collega l'Italia al resto del mondo) con collegamenti a 155 Mbit/s. Questo vuole dire che (senza contare gli altri utenti) basterebbero meno di 250 utenti ADSL "a pieno regime" per occupare tutta la banda disponibile. Se si pensa che, al momento in cui scriviamo, gli utenti attivi sono già oltre il migliaio, è facile osservare come i 70 KB teorici siano praticamente impossibili da raggiungere in condizioni normali.

Qualche provider, comunque, è già corso ai ripari: DADA (www.dada.it), per esempio, utilizza un collegamento via satellite a larghissima banda per ricevere i dati richiesti dall'utente, al quale vengono prontamente ri-inviati alla massima velocità possibile o quasi. Tuttavia, mentre questo approccio è sicuramente valido per quanto riguarda il download di file di grosse dimensioni o la navigazione sul Web, non è assolutamente soddisfacente per il gioco in Rete, in cui il (lieve) ritardo dovuto alla comunicazione via satellite è più che sufficiente per annullare i benefici dell'ADSL.

### VOX POPULI

http://www.xzygames.cjb.net/
**Una ottima risorsa per giocatori e appassionati, con sezioni dedicate a hardware e software – non manca una sezione per chi usa Linux!**

http://digilander.iol.it/arsite/default.htm
**Una raccolta personale di programmi utili, con alcune sezioni particolarmente interessanti.**

http://www.bluestarteam.org/
**Un team di programmatori e appassionati, alle prese con la creazione di un gioco – sono, naturalmente, in cerca di nuovi talenti...**

http://zap.to/[illegible]
**Pagina personale dalla grafica accattivante.**

http://digilander.iol.it/ebram
**Una pagina personale... curiosa.**

http://space.tin.it/giochi/giufinet/
**Ancora in costruzione, questa pagina per ora propone solo i trucchi per alcuni giochi...**

COMUNICAZIONI

# VOCI DALLA RETE

## Meglio parlare che digitare come forsennati!

Le comunicazioni nei giochi multigiocatore sono fondamentali, in particolare per quelli che, come *Team Fortress* e *Counterstrike*, prevedono uno sforzo congiunto dei membri della squadra. Tra le varie possibilità, una delle più attraenti è, ovviamente, usare la propria voce per dare ordini o consigli ai comandi di squadra. La maggior parte dei programmi che permettono di farlo, tuttavia, hanno richieste di banda sufficientemente alte da scoraggiare chiunque non abbia un collegamento davvero fenomenale. A questo si propone di porre rimedio *TeamSound* (www.teamsound.com), un programma che, oltre alle consuete capacità di teleconferenza, offre anche la possibilità di far "leggere" al computer un testo scritto. Preparandosi un certo numero di comandi, dunque, saremo in grado di "parlare" con i nostri compagni di squadra, rubando solo pochi byte della trasmissione. Considerando che è completamente gratuito, ci sembra che possa valere la pena di provarlo.

## I MAGNIFICI 5

**Diamo un'occhiata ai cinque siti più interessanti visti questo mese:**

**www.freedom2surf.net**
**Se vogliamo crearci una nostra pagina con strumenti professionali, questa è una delle migliori scelte possibili**

**www.worldofescher.com**
**Una raccolta di informazioni sul grande grafico M.C.Escher, con una splendida galleria di immagini.**

**www.punto-informatico.it**
**Notizie aggiornatissime da tutti i campi dell'informatica. Ottimo per gli utenti più esperti.**

**www.nopay.it**
**Il primo provider che ha deciso di farci viaggiare *davvero* gratis, senza neanche i costi della bolletta (per due ore al giorno).**

**www.freecenter.com**
**Su FreeCenter potremo trovare quasi tutto quello che vogliamo, e gratis. In particolare, segnaliamo l'ottima area dedicata ai webmaster.**

ASHERON'S CALL

# VOCI DALLE DIRELANDS

A partire da questo mese, cercheremo di tenerci aggiornati anche su quello che succede nel mondo di *Asheron's Call*...

La primavera sta finendo su Dereth per lasciare lo spazio a un'estate di guerre. Gli Shadow sono sempre più numerosi e in massa si stanno avvicinando alle città pronti ad attaccare! Tutti noi, figli di Asheron, ci stiamo preparando alla lotta, aspettando l'arrivo del loro Generale, un essere di livello superiore al 150, qualcosa di veramente potente! Intanto, una nuova città è stata costruita nel cuore delle terre perdute, per dare un appoggio maggiore a tutti gli eroi che, noncuranti del pericolo, cercano di estirpare il male direttamente nei suoi territori. Oggi il signore della nostra monarchia ha finalmente creato la sua armatura, la potentissima Great Shadow Armour. Ne esiste solo una migliore attualmente, la Nexus, ma oltre ad essere custodita nella fortezza degli spietati Virindi è anche unica, ovvero ne esiste solo una in tutto il server. Tralasciando questi piccoli dettagli, è interessante notare come sempre più persone si stiano movendo tra le terre degli umani verso le Direlands, segno che forse, un giorno, il nostro mondo sarà riconquistato. Già fin d'ora gli Shadow, unici essere talmente stupidi da organizzarsi per attaccare gli umani nelle loro roccaforti, si stanno leccando le fente e i terribili Olthoi non rappresentano un reale pericolo per noi - per ora. Gli esseri magici, invece, come i tenebrosi Virindi, potrebbero organizzarsi in un esercito ma la loro natura schiva e il loro legame mistico con i luoghi nativi gli impedisce di spostarsi in gruppo... per fortuna!
Per questo mese è tutto, e che Asheron sia con noi!

Malus Taradon di Craigstone

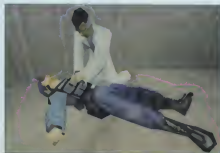
Siamo sicuri di voler diventare Player Killer?

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Anche questo mese [GMC]Kevorkian risponde alle lettere sul gioco in rete arrivate a Nemesis. D'ora in poi, potremo però scrivere direttamente a sua eminenza: gmc.kevorkian@ilmioweb.it

Cara Nemesis, volevo innanzitutto farti i complimenti per la rivista e per la tua straordinaria bellezza e chiederti alcune cose
1) puoi dirmi dove trovare una patch per *Half-life* italiano da 10.10 a 10.16?
2) cos'è esattamente il lag?
3) vorrei conoscere qualcuno che condivida l'amore per gli sparatutto alla *Quake* e l'odio per la PlayStation: puoi pubblicare il mio indirizzo e-mail bloodforme@ngi.it?
Ti scongiuro pubblica la mia letteraaa!
ciao da Davide (in gioco crazy)

Ciao,
volevo sapere se qualcuno aveva già provato la tariffa Flatrate di Galactica, i collegamenti sono buoni e veloci, si trova spesso occupato?
Claudio
ICQ:39052657

Carissima Nemesis,
1) Perché non regalate il gioco completo di *Quake 3 Arena* nel prossimo numero di GMC?
2) Anch'io, come Gorman, ho finito il demo di *Q3A* al livello "nigthmare". Se in un incontro sulla rete Gorman riuscisse a fraggarmi anche solo una volta, mi abbasserò a fare il portasapone nella tua doccia. E io mantengo sempre le mie promesse.
Tipregotipregotipergo rispondimi
Max Cav "the fragger"
max.cavallin@tin.it

ULTIMA ONLINE

# PER LE STRADE DI BRITANNIA

Continuano le cronache della vita dei giocatori di *Ultima Online*, sempre con la guida dell'espertissimo Red Stain e dei suoi compagni di viaggio. Questo mese, scopriremo cosa è successo durante l'invasione degli agenti del Caos...

Un gigantesco ankh con effetti di luce.

**INDIRIZZI UTILI**

**Possiamo scrivere a Macchia Nera a quest'indirizzo: Red_Stain@uomail.com – sono bene accetti commenti, critiche e suggerimenti.**
**Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline**
**Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com**
**Il sito del mese è http://www.wtfman.com, un divertente sito di *UO* e *Asheron's Call*, con imperdibili filmati (che necessitano del plugin MacroMedia Flash).**

Un altro mese è passato, e molti giocatori di *UO* sono indaffarati ad adeguare le loro skill e il loro modo di giocare a tutte le novità che l'uscita di *Reinassance* ha portato. Non tutti, però, pensano a potenziare il personaggio: c'è infatti chi si limita a bighellonare per Sosaria, andando a trovare vecchi amici oppure incontrandone di nuovi. In uno dei nostri periodici vagabondaggi, mentre trovavamo riparo in una sperduta taverna nelle artiche terre dell'Isola dei Ghiacci, abbiamo incontrato un singolare personaggio: un mago, dalle insolite capacità di bardo, chiamato Mizar Jr. Questo discendente del valoroso Mizar di Minoc della gilda QV? riuscì, dopo molte peripezie, a partire dalle ormai impraticabili lande di Chesapeake, per arrivare alle più ospitali terre di Europa.
Dopo aver discusso della desolazione delle terre accessibili dai portali che le forze del male avevano aperto numerosi in tutta Britannia e dei pericolosi nuovi mostri che ci aspettavano, le nostre gole erano secche. L'oste ci portò altra birra, per celebrare la nostra nuova amicizia e Mizar Jr cominciò con un racconto... "Il sole splendeva su Trinsic, e il riflesso della luce sulle armature dei soldati rendeva ancora più luminosa l'atmosfera, quasi a simboleggiare la fine di un incubo. Finalmente il male era stato sconfitto, e la città liberata da un'oscura maledizione. Ricordo tuttora con angoscia come tutto ebbe inizio: il sole stava quasi per tramontare mentre mi trovavo al cimitero di Trinsic, per visitare la tomba di un amico, da poco ucciso da alcuni briganti. Immerso nei miei pensieri notai troppo tardi l'insolita nebbia e l'aria gelida, quando strani rumori, lamenti terrificanti e scricchiolii d'ossa, iniziarono a giungermi all'orecchio. Sudando freddo mi guardavo intorno, ormai consapevole che il male doveva aver invaso quel luogo sacro, visto anche il terribile odore che si stava propagando. Mani putrefatte di zombi si protendevano dal terreno, mentre scheletri guerrieri marciavano all'unisono, e raggelanti risate di Lich squarciavano il silenzio. Iniziai a correre a perdifiato verso l'uscita, che raggiunsi solo grazie alla lentezza dei non-morti. Una volta uscito, per rallentare ulteriormente la loro avanzata, creai dei solidi muri a sbarrare loro la via. Giunto in città diedi l'allarme, e per fortuna l'organizzazione ebbe la meglio sul panico. Furono aperti portali per altre città per mettere a sicuro gli anziani e i bambini, e per inviare richieste d'aiuto, mentre gli uomini e le donne capaci di combattere si rifornirono di reagenti e armi d'argento. La battaglia infuriò ben presto, e subito ci rendemmo conto della futilità della nostra difesa, pur senza rinunciare a combattere.
Le fila dei non-morti erano infatti ingrossate da nuovi e terribili parti del Caos, creature dalla pelle verdastra ed immuni a ogni magia. Le difese andarono ben presto in rotta, e mi ritrovai isolato a fuggire da un gruppo di mummie, che mi rinchiusero in un vicolo cieco. Consapevole che non avrei avuto il tempo di lanciare nessuna magia, estrassi la spada, più con l'intenzione di uccidermi, evitando così di essere contaminato e diventare poi uno di loro, che con quella di fronteggiarli, visto che non avendo armatura mi avrebbero ben presto sopraffatto. A quel punto però apparve un portale dal quale sbucò un gruppo di guerrieri che riconobbi essere di Minoc, grazie alle loro insegne. Con impeto si gettarono sui mostri, e grazie anche alla mia magia, riuscimmo a finirli. Dovemmo però lasciare la città, caduta ormai nelle putride mani dei non-morti, e si consumarono molti mesi e molte vite, prima della sua liberazione". A questo punto il nostro amico pronunciò alcune magiche formule che il padre gli aveva insegnato e sparì lasciandoci soli in quella sperduta taverna, passarono giorni prima che una barca incrociasse da quelle parti, il marinaio un tale di nome Mr. Tallyman gentilmente ci offrì di riportarci verso terre più abitate e ospitali, appena tutto fu pronto le vele vennero issate e spinti da un impetuoso vento l'abile marinaio fece rotta verso Britannia, quando udimmo un rumore sinistro e l'acqua ribollire, ed ecco spuntare un temibile serpente marino... Ma questa è un'altra storia..

Red Stain

# Guida a Q3Radiant

## IMPARIAMO A CREARE MAPPE CON Q3RADIANT

**La carriera del progettista di livelli per sparatutto non è tra le più semplici: sono passati i tempi in cui si "costruivano" mappe trascinando gli elementi su una griglia, e la qualità visiva dei giochi di ultima generazione richiede uno sforzo artistico notevole perché il prodotto finale sia all'altezza delle aspettative.**
**Mentre un corso completo per diventare creatori di mappe occuperebbe almeno tre numeri di GMC, le basi non sono così complicate – e le prossime quattro pagine ci basteranno per imparare a muovere i primi passi nel mondo della creazione di livelli per *Quake 3 Arena*.**

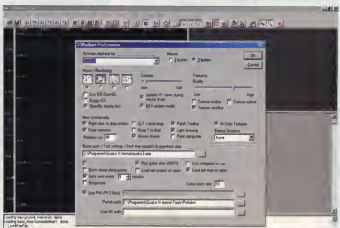
### QUALCHE CONSIGLIO

• Il comando "BSP/bsp_FullVis (lights –extra)" va utilizzato solo quando la mappa è pronta (o se vogliamo controllare l'illuminazione. Se stiamo solo verificando il "funzionamento" della mappa, possiamo risparmiare tempo utilizzando "BSP/bsp_FastVis (lights –extra)".
• Le superfici curve sono "pesanti" – non usiamole eccessivamente se non vogliamo rallentare la nostra mappa.
• Il menu "Help" contiene una lista dei comandi da tastiera, utilissima per sveltire le operazioni.
• Per selezionare una sola faccia di un brush basta cliccare con il tasto sinistro sulla faccia desiderata, nella finestra della telecamera, tenendo premuti CTRL e Maiuscole

## PRIMO: INSTALLARE

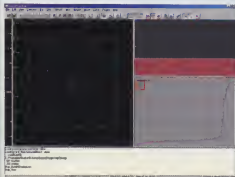
Installare Q3Radiant è un gioco da ragazzi: basta far partire il programma di installazione e indicare la cartella giusta in cui copiare i file, che dev'essere la stessa in cui è installato *Quake 3 Arena*. Una volta completata l'installazione troveremo l'icona di Q3Radiant sul desktop.
La prima cosa da fare dopo aver avviato Q3Radiant è sistemare le opzioni appropriate: andiamo nel menu Edit e clicchiamo Preferences. Le principali operazioni da compiere sono: assicurarsi che l'interfaccia sia ottimizzata per *Quake 3* (in alto a sinistra), selezionare la casella "Run game after QBSP3" e mettere la cartella giusta alla voce "Game Path", sfogliando il nostro disco fisso fino a trovare "quake3.exe".
Clicchiamo su OK e torniamo a Q3Radiant, dove possiamo fare ancora qualcosa (se vogliamo): lo schema dei colori standard è comodo, ma non molto bello: clicchiamo su Misc/Colors/Themes e selezioniamone uno diverso (noi usiamo "Black and Green").

## LA PRIMA STANZA

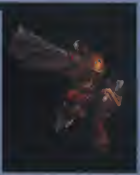
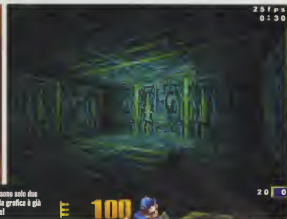
A questo punto, siamo pronti per iniziare il lavoro vero e proprio. Nella finestra centrale clicchiamo col tasto sinistro e muoviamo il mouse tenendo premuto il bottone, fino a costruire un quadrato di 384x384 unità come quello nell'immagine. Se al primo tentativo dovessimo ottenere un rettangolo, non ci preoccupiamo: sarà sufficiente cliccare all'esterno del quadrato e trascinare nella direzione voluta per allungare i lati (mentre cliccando all'interno e trascinando muoveremo tutto il poligono).
Abbiamo così realizzato il nostro primo "Brush" - così sono chiamati i solidi che compongono le strutture delle mappe. Per trasformare questo brush in una stanza dovremo però renderlo più alto, almeno quanto un personaggio del gioco.
Quindi, clicchiamo nella finestra "Z" sulla sinistra, all'esterno del brush, e trasciniamolo fino ad essere alto 128 unità.

Prima di poter usare Q3Radiant, dovremo cambiare le impostazioni originali.

Modifichiamo la texture del nostro cubo selezionando Textures/base_wall e cliccando su "atech1_a" nella finestra delle texture, in basso a sinistra (potremmo aver bisogno di scendere un po' per trovarlo).
Ora che abbiamo un cubo con la texture e le dimensioni giuste, non dobbiamo fare altro che renderlo cavo per trasformarlo in una stanza. Per farlo, cambiamo le dimensioni della griglia (premendo il tasto "2" sulla tastiera, oppure selezionando Grid/Grid2 dal menu) poi clicchiamo su Selection/CSG/Make Hollow.
Grazie a questo comando trasformiamo il cubo pieno che avevamo costruito in una stanza vera e propria, con quattro mura, pavimento e soffitto (anche se tutto con la stessa texture).

## IL PUNTO DI PARTENZA

Prima di poter sperimentare la nostra mappa, però, abbiamo bisogno di altri due elementi: una luce, e un punto di partenza per il nostro personaggio. Per aggiungere una luce, deselezioniamo i brush che abbiamo creato finora, premendo ESC, poi clicchiamo con il tasto destro in mezzo alla stanza e selezioniamo "Light" dal menu delle entità. Così facendo, abbiamo creato una luce: ora dobbiamo posizionarla e darle un colore. Per prima cosa, trasciniamola sul lato destro della stanza, poi spostiamola verso l'alto nella finestra Z, in modo che si trovi ad un'altezza di 64 unità.
A questo punto, premiamo il tasto "K" sulla tastiera e scegliamo il colore che vogliamo dalla finestra che appare (noi abbiamo scelto un bell'azzurro).
Premiamo nuovamente ESC per deselezionare la luce, e clicchiamo nuovamente con il tasto destro in mezzo alla stanza, stavolta scegliendo

### PER GIOCARE CON I BOT

Alla nostra mappa manca ancora qualcosa: ora come ora, infatti, non siamo in grado di giocare contro i Bot (se ci proviamo, otteniamo solo un messaggio d'errore). Questo succede perché manca il file con estensione .AAS che dice ai Bot "dove" sono gli oggetti e le stanze. Per creare questo file, dobbiamo seguire alcuni semplici passi.
Innanzitutto, apriamo una finestra dalle Risorse del Computer e navighiamo fino alla cartella "Tools" all'interno di quella in cui abbiamo installato *Q3A*, poi selezioniamo la voce "Esegui" dal menu Avvio e scriviamo "command". In questo modo partirà una finestra MS-DOS nella cartella "Tools", nella quale scriveremo "bspc -bsp2aas ..\baseq3\maps\unastanza.bsp" (correggiamo il nome della cartella e del file, se necessario). Questo comando produrrà un file .AAS, che dovremo mettere nella cartella "\baseq3\maps\" - e saremo pronti a giocare contro i Bot!

Per adesso sono solo due stanze, ma la grafica è già quella giusta!

"Info/Info_Player_Deathmatch" dal menu. In questo modo avremo creato un punto di partenza per i giocatori: posizioniamolo dove vogliamo, stando attenti a che non sia troppo in alto o troppo in basso (possiamo controllare nella finestra Z, spostando l'entità in modo che il lato inferiore sia a circa dieci unità).

## LA PRIMA VOLTA

Ora che la mappa è pronta, abbiamo ancora due cose da fare. Innanzitutto, salviamola - dal menu File, scegliamo Save As e diamole il nome "UnaStanza", assicurandoci che si trovi nella cartella "baseq3/maps". La seconda operazione da compiere è assicurarci che *Q3A* possa utilizzare la mappa che stiamo realizzando. Per farlo, apriamo il Blocco Note (si trova in Avvio/Programmi/Accessori) e scriviamo "seta sv_pure 0" come unica riga. A questo punto, selezioniamo "Salva con nome" e salviamo il file nella cartella "C:\Programmi\Quake III Arena\baseq3", con il nome "autoexec.cfg" (dovremo selezionare "Tutti i file", invece che "documenti di testo"). Torniamo a Q3Radiant e selezioniamo BSP/bsp_FullVis (lights -extra) dal menu. Così facendo, attiveremo una finestra MS-DOS, nella quale vengono eseguiti i comandi necessari a compilare la mappa. Se abbiamo fatto tutto come si deve, completata questa fase *Q3A* dovrebbe partire e caricare la nostra mappa. Se ciò non dovesse succedere, assicuriamoci di avere messo la cartella giusta nelle preferenze e che il file autoexec.cfg che abbiamo creato si trovi (con il nome giusto) nella cartella "baseq3" all'interno di quella in cui abbiamo installato *Q3A*.

Un piccolo suggerimento: se, durante il gioco, la nostra mappa è "fullbright", cioè non vediamo luci e ombre, proviamo a far scendere la console (con il tasto a sinistra del numero 1) - questo dovrebbe sistemare il problema.

## NON È MOLTO DIVERTENTE, COSÌ...

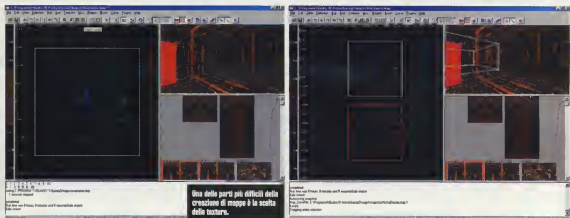
OK, abbiamo la nostra stanza e tutto funziona - ma non c'è niente da fare! Per rendere la nostra mappa un po' più stimolante, dovremmo almeno aggiungere una seconda stanza e un corridoio! Niente di più facile!

Innanzitutto, selezioniamo tutti gli oggetti che compongono la nostra prima stanza. Il sistema più semplice per farlo è:

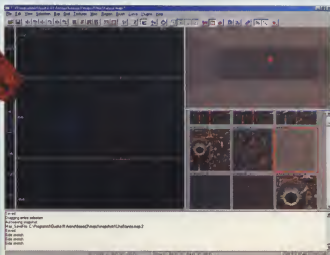
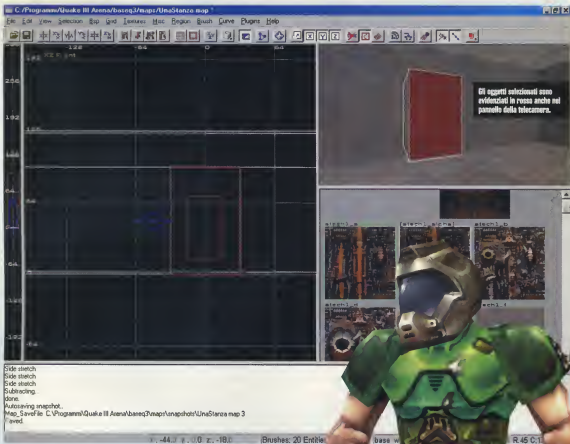
### RISORSE DI RETE

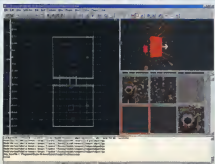
Ecco alcuni indirizzi Internet utili per chi vuole cimentarsi nella creazione di mappe e livelli per *Quake III Arena* - attenzione, perché sono tutti in inglese!

http://www.idsoftware.com
http://quake3.qeradiant.com
http://www.qeradiant.com
http://www.gamedesign.net
http://www.quake3mods.net

Una delle parti più difficili della creazione di mappe è la scelta delle texture.

deselezionare tutto quanto, iniziare a creare un brush *più grande* della stanza, che la contenga tutta (anche nella finestra Z) e poi premere "Select Inside", cioè il quarto bottone del terzo gruppo. Questo cancellerà il brush che abbiamo appena creato, selezionando però tutto quello che si trovava al suo interno. A questo punto, aumentiamo la scala della mappa, premendo il tasto INS tre volte (con il tasto CANC, invece, si ottiene il risultato opposto) e cambiamo le dimensioni della griglia, facendola diventare Grid/grid32 (possiamo anche schiacciare il numero 6 sulla tastiera). Dopo aver fatto ciò, premiamo la barra spaziatrice per ottenere un duplicato della nostra stanza, che verrà posizionato di 32 unità al di sotto e a sinistra di quella originale. Cliccando all'interno e trascinando, spostiamo la nuova stanza in modo che si trovi esattamente al di sotto della prima, a una distanza di 64 unità come nell'immagine, poi clicchiamo e trasciniamo verso l'alto con il pulsante destro del mouse per spostare la mappa in modo che le due stanze siano al centro della finestra principale. Muoviamoci con i tasti cursore, spostando la telecamera fino all'interno della seconda stanza e applichiamole una nuova texture - basta cliccare su "atech1_f" nella finestra in basso a destra. Cambiamo anche il colore alla luce di questa nuova stanza, deselezionando tutto, selezionando solo la luce (basta cliccarci sopra tenendo premuto il tasto Maiuscole) e premendo K.

## MANCA ANCORA QUALCOSA

Ora manca solo un corridoio che colleghi le stanze: creiamo un nuovo brush nella posizione e con le dimensioni che dovrà avere e facciamo in modo che "copra" i muri delle stanze, come nell'immagine zoomata (per farlo dovremo ridurre la griglia, premendo il tasto 4). Assicuriamoci che anche l'altezza sia adeguata: premiamo CTRL+TAB per cambiare la visualizzazione principale, e aumentiamo le dimensioni del corridoio in modo che arrivi al pavimento. Ora clicchiamo Selection/CSG/CSG Subtract per "sottrarre" il brush che abbiamo appena creato, poi ritorniamo a grid/grid2 (premendo il numero 2 sulla tastiera) e selezioniamo Selection/CSG/Make Hollow per rendere cavo il nostro corridoio. L'ultima cosa da fare è applicare una nuova texture (noi abbiamo scelto "atech2_c") e togliere le pareti che chiudono il corridoio. Per farlo, muoviamoci

con la telecamera fino a inquadrarlo, deselezioniamo tutto e clicchiamo sulla parete del corridoio, tenendo premuto Maiuscole. In questo modo selezioneremo solo la parete che ci interessa, che possiamo eliminare premendo Backspace (il tasto sopra l'invio). Ripetiamo il processo con l'altra parete che chiude il corridoio - et voilà, avremo collegato le due stanze.

Completiamo la nuova versione della mappa sistemando qualche arma in giro: basta cliccare con il tasto destro in una delle due stanze (senza avere brush selezionati) e cliccare su "weapon/weapon_shotgun" (o qualunque altra arma vogliamo) per depositare l'arma nel punto desiderato - facciamo attenzione anche all'altezza, che non deve essere "sotto" il pavimento o sopra il soffitto. Ora che è tutto pronto, facciamo partire BSP/bsp_FullVis (lights -extra) e iniziamo a giocare!

# Avventure nel 2000

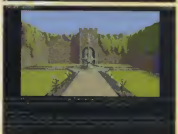
**Alzi la mano chi non ha mai sentito nomi come LucasArts, Sierra, o Infocom! Le avventure sono da sempre uno dei generi più amati dai giocatori di mezzo mondo. Eppure, ultimamente, la produzione di titoli di avventura è diminuita moltissimo, fino a far temere la scomparsa del genere. Si tratta di un tipo di gioco in via di estinzione oppure stiamo osservandone la mutazione, grazie alle nuove tecnologie, in qualcosa di nuovo ancora non meglio definito? Scopriamolo insieme in questo speciale davvero... avventuroso!**

Se chiediamo a un giocatore quali siano i suoi giochi preferiti di sempre, è molto facile che uno di questi sia un'avventura. Certo, esistono molti giocatori che hanno iniziato a usare un computer con un mouse, una tastiera e un episodio di *Quake*, ma la moltitudine, quelli che magari hanno prima giocato a casa di un amico a *Monkey Island*, oppure in ufficio (nell'orario di lavoro, speriamo!) a *Broken Sword* o *Indiana Jones*... sicuramente sa di cosa parliamo.
Non è solo questione di spostare un personaggio sullo schermo, aiutarlo a cercare oggetti necessari a risolvere alcune sequenze e portarlo, alla fine di un certo numero di azioni, a risolvere un certo enigma, salvare il mondo o sgominare una banda di malviventi. Non solo, almeno. Giocare a un'avventura significa entrare per un certo periodo in una dimensione alternativa, un mondo in cui non potremmo esistere se non tramite il computer. I personaggi che possiamo incontrare e impersonare sono di volta in volta divertenti o serissimi, scanzonati o impegnati, eroi per vocazione o (più spesso) per costrizione... ma la cosa fondamentale è che, giunti alla fine delle loro vicende, una parte di loro è passata, invariabilmente, nel nostro animo. Forse stiamo esagerando un po', forse siamo troppo presi nella discussione di un genere che amiamo moltissimo, ma crediamo che pochi giochi siano in grado di far "affezionare" il giocatore ai propri protagonisti come le avventure, insieme ovviamente ai giochi di ruolo, un genere che per molti versi può essere considerato simile.
Cosa c'è alla base di una buona avventura? Pochi elementi ben calibrati: un protagonista carismatico, una storia ben studiata, una struttura di enigmi (o più in generale, di prove da superare) sensata e coerente con l'ambientazione del gioco e, infine, una realizzazione tecnica, a livello di grafica e sistema di controllo, che permetta di poter giocare senza problemi (magari dovuti a un'interfaccia inutilmente complessa) e anche di apprezzare il mondo di gioco grazie a una grafica pulita e ben realizzata.
Lasciando volutamente a parte l'aspetto estetico, che in parte dipende più dall'evoluzione tecnica dei computer che dall'abilità in senso assoluto degli

## AVVENTURE ITALIANE

**Tra i programmatori attivi nel nostro bel paese ci sono per fortuna enche degli estimatori del nostro genere preferitoi Tralasciendo i titoli usciti enni e enni or sono, ormai non più significativi, non possiamo dimenticare che nell'ultimo anno sono uscite due evventure molto carine e giocabili, realizzate interamente de programmetori italiani! Stiamo periendo di *Nightlong* e di *Tony Tough*; le prime è une placevolissime evventura in stile *Blade Runner* con una belle storia e enigmi renti, enche se forse un po' troppo semplici. Le seconda è un'avventura dello stile spiritoso, graficamente ispirata e capolavori della Lucas me *Day of The Tentacle*, con protagonista uno trampalato investigatore e il suo caso del momentoi Entrambi sono giochi del tutto eritevoli di attenzione, forse il secondo un po' più del primo, ma non siamo qua per fere sifiche: questi programmetori italiani hanno lizzato due giochi molto belli, speriamo che non si tratti di episodi isolati!**

## IL PRINCIPIO DI TUTTO

**Agli elbori dei giochi per computer, i problemi meggiori per gli sviluppetori erano le scarsa potenza delle macchine e le mancanza quasi totale di capecità grafiche. Cosa si poteve realizzare con sistemi tanto limiteti? Avventure, naturalmente! Il genere iniziò e diffondersi nella sua forme primordiale, definita (naturelmente) evventura testuale.**
**Vista con gli occhi di un giocatore odierno l'interfaccia era quasi completamente assente, si doveveno digitere dei comendi sullo schermo sotto forme di frasi: vere e proprie istruzioni da far eseguire el protagonista come "Prendi chiave", "esemine oggetto", "parle con mago" e via dicendo. Per sopperire alla totale assenza di immagini gli eutori pensarono bene di inserire lunghe e dettegliate descrizioni degli embienti in cui i personaggi si muoveveno, così de far immaginere el giocatore giardini, castelli, foreste incantate e quent'eltro scaturisse delle loro fervida fantesie di scrittori.**
**In un secondo tempo, grazie ello sviluppo tecnologico degli home computer, i programmetori furono in grado di inserire delle piccole immegini (occupeveno in genere metà schermo) e complemento, spesso reelizzato con estreme cura, delle descrizioni testueli. Potrà sembrare impossibile e chi si è avvicineto ei giochi per computer de poco, ma queste evventure primordieli erano molto belle e evvincenti, raggiungendo nei migliori titoli il livello di autentici capoievori non solo di gioco, me enche letterari; con trame e descrizioni assolutamente degne dei migliori libri fantasy o d'avventura.**
**Tra le più famose case di produzione dell'epoca non possiamo fare e meno di ricordere la Magnetic Scrolls, le Infocom e la Melbourne House, prime tra le tente e produrre giochi che ancora oggi gli appassioneti ricordeno con assoluto rispetto.**

# IL PERIODO CLASSICO

Volendo inquadrere l'evoluzione delle avventure in modo più o meno scientifico, con il progresso tecnico e le sempre migliori capacità del computer, i giochi si fecero man mano più colorati, le immagini iniziarono e far capolino nalle evventure e finalmente, con due giochi delle Sierra on line, ellore assolutamente ai suoi primi passi (stiamo perlando di *Black Cauldron* e *King's Quest*), iniziò il periodo che ora consideriamo "classico", quello delle avventure grafiche vere e proprie.
Caratterizzate da una rappresentazione completa (più o meno dettagliata a seconda degli anni e del computer su cui giraveno) delle ambientazioni di gioco, la struttura base permetteve ei personaggi di muoversi all'interno del mondo, ora completamente disegnato sullo schermo, e interaqire con oggetti e eltri personaggi fisicamente, spostandosi per devvero ell'interno del mondo virtuale del gioco.
Quello che ora è deto assolutamente per scontato, all'epoca era una rivoluzione unica e totale: non ci si basava più sulle sole descrizioni o su poche immagini statiche, ci si muoveva realmente nei vari ambienti e si raccoglievano "veremente" gli oggetti!
Senza andare oltre con le disquisizioni tecniche, basta fare queiche esempio di titolo "classico" per far capire cosa intendiemo: i primi due episodi di *Monkey Island*, le due avventure di *Indiana Jones*, *Broken Sword*, *The Dig*, tutti gli episodi di *Space Quest* o *Leisure Suit Larry* sono perfetti esempi di avventure grafiche classiche.
Il periodo caratterizzato principalmente da questo stile, diciemo del 1987 al 1995, fu estremamente prolifico: ogni mese uscivano nuove evventure, alcune case software (per esempio la Sierra intorno el 1990) errivarono in elcuni enni a produrre un titolo nuovo ogni due mesi circa! Per gli eppassionati era il paradiso: giochi meravigliosi disponibili in quantità, chi avrebbe mai immaginato che un genere tanto diffuso e che godeva di tanto successo sarebbe stato prossimo all'estinziona solo qualche anno più tardi?

# E SU INTERNET?

Nella rete delle reti abbondano i siti dedicati ai giochi scritti da appassionati. Sorvolando sui siti dedicati ai giochi in genare, molto belli ma troppo poco dedicati per interessarci in questo frangente, abbiamo voluto presentarvi una piccola selezione di siti dedicati (tra l'altro) alle avventure.
Sicuramente non si tratta di une liste completa, ma sono siti interessanti, scritti bene e rappresentano un ottimo punto di inizio:

[illegible]dventur[illegible].com/index.html
Realizzato con semplicità, justadventure è un bel sito con erticoli interessanti per chi come noi segue da anni il genere dei giochi di avventura.

[illegible]
[illegible]no dei nostri preferiti: un elenco quasi completo delle avventure uscite, con i relativi dati e delle [illegible]nsioni belle, e soprattutto non banali, di moltissimi titoli usciti negli scorsi anni.
[illegible]ressante anche la sezione degli articoli.

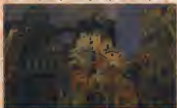
[illegible]
[illegible]no di colori strambi, questo sito è ricco di informazioni. Belli gli elenchi dei giochi e le recensioni sono [illegible]recchie, anche se un po' brevi.

[illegible]
[illegible] sorta di rivista on-line dedicata a vari argomenti, tra i quali i giochi di avventura. Recensioni non [illegible] interessantissime, ma nel complesso valide. Interessanti, anche in questo sito, le sezione dedicate a [illegible] su vari argomenti.

[illegible]
[illegible] composto da soli banner che portano ad altri siti dedicati principalmente alle avventure.

sviluppatori, possiamo dire che un'avventura classica con i controfiocchi ha un'ottima trama e una serie di enigmi belli e complessi ma non impossibili da risolvere. Il resto è complementare: con un ottimo sistema di controllo e un protagonista che riesca a far breccia nei cuori dei giocatori, siamo sulla strada che porta al capolavoro, ma tutto sommato ci sono (e ci sono state) avventure con protagonisti non proprio entusiasmanti (pensiamo a *Broken Sword*, George non è proprio come Indiana Jones, ammettiamolo!) o con menu non semplicissimi da utilizzare che però sono piaciuti ugualmente, grazie agli enigmi belli e alla interessante storia narrata dal gioco.
Le avventure sono nate e si sono evolute moltissimo in questi anni: ultimamente però l'evoluzione è a molti sembrata più un'involuzione, una sorta di lenta degenerazione nello stile, accompagnata da una progressiva diminuzione del numero di titoli prodotti ogni anno. In effetti, se con il passaggio dalla struttura testuale a quella grafica, bene o male, la difficoltà e l'effettiva interazione con il gioco non è cambiata moltissimo, con la graduale metamorfosi delle interfacce da quelle sullo stile dei classici come *Monkey Island* a quelle nuove, dove si tende a fare un po' tutto con al massimo uno o due cursori e senza

## FILMATI? GIOCHI ENIGMISTICI? ALTERNATIVE!

**Alcuni anni or sono, poco dopo l'introduzione dei CD-ROM come supporti per i giochi commerciali, due titoli inaugurarono un nuovo genere, bene o male parte del filone delle avventure. Ci stiamo riferendo al capolavoro della Trilobyte: *The 7th Guest*, e al tuttora controverso *Myst*. Cosa avevano di innovativo? Entrambi puntavano tutto sull'esplorazione di un ambiente, con rappresentazione grafica molto curata delle varie locazioni e animazioni precalcolate per rappresentare gli spostamenti da una locazione a un'altra adiacente.**
**Nate per vendere in un periodo in cui i titoli che davvero sfruttavano il CD erano pochissimi, riuscirono non solo nel loro intento primario (avere successo), ma inaugurarono addirittura un genere nuovo di avventure, che da allora ha contato numerosissimi titoli.**
**Senza considerare il seguito di *Myst* (*Riven*) o quello di *7th Guest* (*11th Hour*), titoli apprezzabili come *Obsidian*, *Reah*, *Black Dahlia*, *Amerzone* e altri molto meno godibili come *Liath* oppure *Of Light and Darkness* sono sicuramente stati acquistati da molti per le loro caratteristiche estetiche, salvo poi scontrarsi a volte con giochi molto complessi (anche se meritevoli), altre con titoli assolutamente strempalati o ridicolmente assurdi, che tentavano di cavalcare il successo di *Myst* offrendo bella grafica e una trama rarefatta con enigmi bizzarri... tutte cose che se non sono realizzate da persone competenti, si sommano in un gioco orrendo piuttosto che interessante, purtroppo.**
**Parlando di questo genere di giochi, pensiamo sia più corretto inquadrarli come una sorta di "evasione" piuttosto che un'evoluzione del genere, che vediamo più naturale e (forse) semplice verso gli ambienti in tre dimensioni.**

nessuna frase su schermo (tutto si effettua graficamente, "usando" icone di oggetti su altri oggetti, e via dicendo) è venuta un po' meno la struttura degli enigmi.
Cosa manca nei titoli con un'interfaccia troppo semplificata? Manca la possibilità di pensare davvero a come risolvere la maggior parte degli enigmi: se abbiamo pochi oggetti nell'inventario e sappiamo che uno di questi potrebbe essere utile in una certa locazione, basterà provarli tutti e vedremo, procedendo a tentativi, come andare avanti nel gioco. Se abbiamo un solo comando per "usare" un oggetto, potremo utilizzarlo sempre comodamente, senza però perdere un minimo di tempo a pensare se quell'oggetto volevamo esaminarlo, oppure romperlo, o appoggiarlo su qualcosa, o aprirlo e via dicendo.. insomma, chi avesse giocato solo avventure recenti con un'interfaccia molto semplificata, potrebbe farsi l'idea, sbagliata, che le avventure sono giochi in cui - procedendo un po' a caso e un po' per fortuna - si deve solo cliccare con il mouse cercando di far progredire la storia, senza usare il cervello più di tanto. Non vorremmo che i nuovi giocatori, quelli appena arrivati che però compongono una grossa fetta del mercato, "pilotati" nelle loro preferenze dalla produzione recente di giochi di avventura pensassero che non si tratta di giochi degni di attenzione e quindi continuassero a snobbare il genere.
Che sia forse colpa di questa sorta di auto degenerazione del genere il fatto che di recente non si vedono più molte avventure arrivare sul mercato? Speriamo che non sia davvero così, contiamo sul fatto che il gusto dei giocatori non può essersi rovinato al punto da non saper più apprezzare un gioco eccellente quando lo vedono!
Cosa ci attende per il futuro? Nuove avventure basate su sistemi grafici prima irrealizzabili oppure una rinascita (sarebbe bello!) dei giochi con lo stile classico in due dimensioni che ha fatto la fortuna del genere negli anni passati? Nell'attesa di scoprire quello che il futuro ci riserva, non dimentichiamoci delle vecchie glorie, dei giochi che abbiamo magari ignorato qualche anno fa perché stavamo dedicandoci ad altri titoli. In fondo sono sempre bellissimi e magari stanno aspettando solamente la nostra decisione... in qualche scaffale di un negozio non lontano da casa nostra. Le avventure sono un genere stupendo, perché abbandonarlo?

## IL FUTURO

**Non occorre certo spacciarsi per esperti del settore per notare come negli ultimi anni le schede acceleratrici abbiano rivoluzionato in modo totale il mondo dei giochi per computer, permettendo di realizzare effetti che in precedenza erano possibili solo con grande sforzo dei programmatori (e con risultati, visti con il senno di poi, tutto sommato dignitosi ma lontani dall'eccellenza), le nuove schede grafiche permettono di ottenere ambientazioni molto dettagliata e rappresentate con animazioni fluide in tutti i giochi, basta che i programmatori lo vogliano.**
**Ci sono generi che hanno accolto naturalmente queste nuove tecnologie: dopo anni di *Doom*, vedere un *Quake* più bello e veloce con le nuove schede è ovviamente stupendo e gratificante. Allo stesso modo, i giochi di ruolo in tre dimensioni (che devono tutto, non dimentichiamolo, ai due stupendi *Ultima Underworld*, dei Looking Glass, realizzati quando ancora non esistevano le schede acceleratrici) ora sono più belli ogni mese che passa, grazie alla potenza dei computer. Tutte queste novità stanno arrivando nel mondo delle avventure: è un bene o un male?**
**Pensiamo sia un bene; dopo tutto, se si eccettuano alcuni esperimenti (tra i quali tenderemmo a includere l'ottavo episodio di *King's Quest*, troppo d'azione per essere una vera e propria avventura), si cominciano a vedere titoli che, pur con l'atmosfera "giusta" di un'avventura, riescono a conciliarsi con un'innovativa rappresentazione in tre dimensioni. Ci riferiamo in particolare al terzo episodio di *Gabriel Knight*, che mostra come sia possibile mantenere l'atmosfera "classica" dei giochi di questo genere pur rappresentando tutto in un 3D di apprezzabile qualità, introducendo nuovi generi di enigmi impensabili con due sole dimensioni (legati principalmente alla possibilità, prima impossibile, di guardarsi intorno ed esaminare l'ambiente) senza però mortificare la base di tutto: una bella storia, una serie di enigmi intelligenti e un'interfaccia comoda da utilizzare.**

**Osservando il mercato, l'impressione che si ottiene è che titoli come questo *Gabriel Knight* siano esperimenti da apprezzare (soprattutto perché è un bel gioco!), titoli che possono rinverdire i fasti del genere tra i giocatori, sperando anche in un ritmo magari non sporadico o una tantum anche delle avventure classiche!**

# AVVENTURE DA

Il titolo introduce le avventure economiche e non i giochi scadenti, intendiamoci. Esistono infatti avventure a prezzo pieno e avventure che costano poco. Il che non significa affatto che sono mediocri ma solo che sono un po' "passatelle". Il tempo, si sa, logora (e svaluta) ogni cosa, ma in questo caso gioca a nostro vantaggio e significa

## Phantasmagoria

Valore: 8

Genere: Horror
Casa: Sierra
Collana: CD-ROM Classic Collection
Distributore: Leader
Prezzo: 39.900

Questa interessante avventura, scaturita dalla fervida mente di Roberta Williams – la moglie di Ken Williams, fondatore della Sierra – sembra quasi un film interettivo. Le locazioni zono reali, la protagonista è un'attrice in carne e ossa e la lista delle persone che ci hanno lavoreto farebbe invidia a un cast cinematogrefico. Il numero di CD (ben 7) e la storia inquietante (è consigliato ai maggiori di 18 anni) hanno certamente contribuito a renderlo famoso, ma il gioco merita attenzione anche per l'atmosfere carica di tensione e gli ottimi enigmi.

## Gabriel Knight 2

Valore: 8

Genere: Horror
Casa: Sierra
Collana: CD-ROM Classic Collection
Distributore: Leader
Prezzo: 39.900

Il secondo episodio della serie che vede come protagonista Gabriel Knight, una sorta di investigatore dell'incubo, è dotato di grende realismo – ci troviamo di fronte a un altro film interettivo stile *Phantasmagoria* – che rende il gioco molto coinvolgente. Questa volta il mistero riguarda dei lupi mannari ed è ambientato in Germania. Il grende numero di problemi da rizolvere a la loro difficoltà assicure una buona longevità. L'atmosfere è quella di un film horror – la tensione sale fino a raggiungere il massimo nella parte finale – a il gioco è sconsigliato alle persone impressionabili.

## The Journeyman Project 3

Valore: 7

Genere: Fantascienza
Casa: Red Orb Entertainment
Collana: CD-ROM Classic Collection
Distributore: Leadar
Prezzo: 39.900

Un incredibile viaggio nel tempo e nello spazio che ci permetterà di visitare luoghi perduti e dimenticati. La grefica è eccellente a le locazioni sono realizzate con una particolare tecnica che permette di esaminare il paesaggio a 360 gredi e di guardare in alto e in basso. Gli enigmi non zono tra i più complessi, cosa che lo rende adatto a quasi tutti gli avventuriari, ma i numerosi luoghi da visitare a la storia interessante ne fanno sicuramente un ottimo acquisto.

## King's Quest VII

Valore: 8

Genere: Fantasy
Casa: Sierre
Collana: Legends Collection
Distributore: Leader
Prezzo: 24.900

Una stupenda avventura che vede protagonista la principessa Rosella, già eroina in altri episodi della serie, e che non ha nulla da invidiare a un cartone animato. La superba scena animata iniziale (con canzone indimenticabile), la grafica colorata e le splendide animazioni ne fanno un vero gioiello. La trema è divisa in episodi che non incidono però sulla continuità narrativa – basta affrontarli in ordine – e gli enigmi sono complessi. Si tratta di un varo pezzo da collezione che ogni avventuriero dovrebbe possedere.

## King's Quest VIII

Valore: 9

Genere: Fantasy
Casa: Sierra
Collana: CD-ROM Classic Collection
Distributore: Leader
Prezzo: 39.900

L'ottavo episodio della saga che ha venduto più di 7 milioni di copie in tutto il mondo, rappresenta un vistoso cambiamento di rotta. Si tretta infatti di un'avventure 3D, che dovrebbe assicurere al giocatore una libertà maggiore e un più grande coinvolgimento. Le telecamere, l'accuratezza del modello fisico e la nuova interfaccia consantono un'immersione totale anche se alcuni enigmi si basano sull'ambiente 3D – più salti e combattimenti uguale meno avventura. Comunque un gioco che vale la pena acquistare e che non ci deluderà.

## Leisure Suit Larry 7

Valore: 8

Genere: Sexy-comico
Casa: Sierra
Collana: Legends Collection
Distributore: Leader
Prezzo: 24.900

Il più sganghareto playboy della storia dei videogiochi continua a strapparci fiumi di risate anche in versione economica. Questa è l'ultima delle avventure delle sarie che vade Larry Laffer alla ricerca di avventure amorosa che, zolitamente, lo mettono in un mara di guai. La grefica è da cartone animato e gli enigmi sono buoni, ma il consiglio è di compererlo per le incredibili situazioni e par le esilaranti battute che popolano questo gioco dall'inizio alla fine.

# QUATTRO SOLDI

che possiamo portarci a casa una buona avventura senza troppi danni al portafoglio. Si tratta anche di un'ottima possibilità di provare il gioco che ci eravamo persi alla prima uscita o di completare la nostra collezione. Ecco quindi una manciata di occasioni da prendere al volo:

## Adventure Hall Of Fame

Valore: 9

**Genere:** Vario
**Casa:** Virgin
**Collana:** N.D.
**Distributore:** Halifax
**Prezzo:** 26.400

Un'incredibile raccolta composta da ben cinque giochi: *Broken Sword*, *Broken Sword 2*, *Stonekeep*, *Fallout* e *Die by the Sword*. In realtà le vere avventure sono due (i due episodi della serie *Broken Sword*) mentre gli altri sono classificabili come giochi di ruolo. *Broken Sword* e il suo seguito sono due prodotti di pregevole fattura dotati di buona grafica, ottime interfaccia e, soprattutto, di una storia piacevole disseminata di enigmi intelligenti. Un acquisto di indubbio valore se si pensa che ci portiamo a casa ben cinque giochi!

## Riven

Valore: 7

**Genere:** Esplorazione
**Casa:** Cyan Productions / Red Orb Entertainment
**Collana:** CD-ROM Classic Collection
**Distributore:** Leader
**Prezzo:** 39.900

*Riven* è il seguito di *Myst*, un'avventura divenuta famosa per la propria originalità. In un mondo immaginario e misterioso dovremo cercare di risolvere numerosi enigmi aiutati – si fa per dire - da indizi difficili da interpretare e senza poter contare sul testo (è praticamente assente). L'esperienza si rivela tuttavia divertente e coinvolgente e i problemi, a prima vista irrisolvibili, si dimostrano invece molto logici.

## The Last Express

Valore: 7

**Genere:** Giallo
**Casa:** Smoking Car Production
**Collana:** CD-ROM Classic Collection
**Distributore:** Leader
**Prezzo:** 39.900

Un giallo in tempo reale che si svolge a bordo di un treno è senza dubbio interessante e fa venire subito in mente il paragone con *Assassinio sull'Orient Express* di Agatha Christie. In questo caso la trama è diversa, ma il risultato è comunque godibile. I viaggiatori vivono una propria vita indipendente da quella del giocatore, il che rende tutto molto realistico. La possibilità di interazione con i personaggi è abbastanza agevole e le locazioni – ricordiamo che si tratta di un treno - sufficienti a garantire un minimo di varietà.

## Prisoner Of Ice

Valore: 7

**Genere:** Horror
**Casa:** Infogrames
**Collana:** Collezione CD-ROM d'autore
**Distributore:** C.T.O.
**Prezzo:** 49.900

Una bella avventura per tutti gli amanti dei racconti di H. P. Lovecraft ispirati ai famosi Miti di Cthulhu. Un sottomarino trasporta un misterioso carico dal Polo Sud: si tratta di alcune creature che possono far piombare il mondo nel caos. Spetterà al tenente Ryan rispedirli nella loro dimensione. La grafica accusa l'età, ma la storia regge e i problemi da affrontare sono sufficientemente originali.

## The Curse Of Monkey Island

Valore: 9

**Genere:** Fantasy
**Casa:** LucasArts
**Collana:** Collezione CD-ROM d'autore
**Distributore:** C.T.O.
**Prezzo:** 49.900

Un altro imperdibile pezzo da collezione a un prezzo abbordabile. Il terzo episodio della serie di *Monkey Island*, che vede l'eroico Guybrush Threepwood alle prese con dei feroci pirati, è divertente e originale. Le battute si susseguono per tutta la durata del gioco e le situazioni in cui ci troveremo ci strapperanno più di un sorriso. La trama è ben studiata, la difficoltà ben calibrata e la coloratissima grafica fa il resto. Una delle migliori avventure di tutti i tempi.

## Indiana Jones And FoA

Valore: 8

**Genere:** Archeologico
**Casa:** LucasArts
**Collana:** Collezione CD-ROM d'autore
**Distributore:** C.T.O.
**Prezzo:** 49.900

Il professore di archeologia che, al momento del bisogno, si trasforma in uno spericolato profanatore di tombe è il protagonista di questa ottima avventura che, diversamente dalle precedenti, non è ispirata al film. È stata infatti inventata una storia del tutto nuova che si dimostra interessante e ricca di spunti originali. La grafica è ben curata e i problemi da risolvere sono numerosi e ben congegnati. Se si considera che insieme vengono forniti altri due programmi il valore dell'offerta risulta elevato.

# LA STORIA INFINITA

Le interminabili serie di episodi stile *Beautiful* e *Sentieri* non hanno lasciato indenne il mondo delle avventure. Molto spesso, quando un titolo riscuote un certo successo, si pensa subito a farne un seguito – come si suol dire: squadra che vince non si cambia... Talvolta la popolarità di un personaggio o di una serie cresce in maniera così repentina e incontrollata da rendere necessaria la creazione di una vera e propria saga (del resto, queste sono le regole del business) per la felicità degli avventurieri e delle casse di chi la produce. Molte avventure hanno avuto un seguito, ma per saghe intendiamo quelle che possono contare su almeno tre episodi. Una trilogia è, più o meno, il confine tra un esperimento e una vera e propria continuità narrativa: due titoli sono in genere la norma, ma se arrivano a tre significa che la storia si presta a essere espansa e arricchita. Tre sembra essere anche la massa critica, quasi una linea di demarcazione (sarà perché è il numero perfetto): quante saghe non hanno mai visto il quarto episodio! La Sierra è, senza dubbio, la società che merita a pieno titolo la palma di creatrice di saghe: anche se molte di queste sono ormai state ufficialmente abbandonate, per un certo periodo il monopolio è stato quasi completo. Ora in pieno clima di par condicio la situazione sembra essere leggermente cambiata, ma sta di fatto che la casa di software fondata da Ken e Roberta Williams è ancora una delle più attive nella produzione di avventure. Per chi fosse interessato a completare la propria collezione o a far conoscenza con nuovi entusiasmanti personaggi, pubblichiamo una panoramica delle saghe più famose che, a dispetto dell'età, conservano ancora inalterato il loro fascino.

## King Quest

**Numero Episodi: 8**

**Titoli: King's Quest I – Quest for the Crown, King's Quest II – Romancing the Throne, King's Quest III – To Heir is Human, King's Quest IV – The Perils of Rosella, King's Quest V – Absence Makes the Heart Go Yonder!, King's Quest VI – Heir Today, Gone Tomorrow, King's Quest VII – The Princeless Bride, King's Quest VIII –Mask of Eternity.**

**Protagonisti: Vari – Rosella, King Greham, Alexander (Gwydion), Cassima, Valanice, Connor.**
**Stato: Attiva**

**La più lunga saga della storia delle avventure (solo qualche gioco di ruolo ha fatto di più) in cui personaggi diversi si scambiano il testimone. L'ambientazione è fantasy quindi ci capiterà di incontrere maghi, fate, unicorni, troll e via dicendo. I protagonisti sono futuri re, principi, principesse e valorosi guerrieri. La sua nascita si perde nella notte dei tempi (grafica CGA, il sonoro fornito dall'altoparlante del PC) e nella sua ultima incarnazione si è trasformata in un'avventure 3D cosa che è stata vista da molti come un tradimento.**

## Police Quest

**Numero Episodi: 4**

**Titoli: Police Quest I – In Pursuit of the Death Angel, Police Quest II – The Vengeance, Police Quest III – The Kindred, Police Quest IV – Open Season.**

**Protagonisti: Vari – Sonny Bonds, John Carey**
**Stato: Abbandonata**

**Quattro storie poliziesche per gli amanti del giallo. Per riuscire a far bene il proprio dovere di difensore dell'ordine è necessario eseguire alla perfazione delle procedure standard illustrate nel manuale. Il genere è interessante anche se è molto difficile realizzare un'avventure che catturi la tensione e l'azione presenti nella vita di un poliziotto. La saga non dà segni di vita da molto, troppo, tempo e sembre essere stata sostituita dalla serie dedicata alla SWAT (dal quinto episodio in poi, infatti, non si possono più definire avventure). Si tratta comunque di giochi molto originali, ma che non hanno ottenuto il successo degli altri generi.**

## Space Quest

**Numero Episodi: 6**

**Titoli: Space Quest I – The Sarien Encounter, Space Quest II – Vouhaul's Revenge, Space Quest III – Pirates of Pestulon, Space Quest IV – The Time Rippers, Space Quest V – The Next Mutation, Space Quest VI – The Spinal Frontier.**

**Protagonisti: Roger Wilco**
**Stato: Abbandonata**

**La migliore saga di fantascienza mai apparsa su computer. Gli episodi sono molto divertenti e viene amabilmente preso in giro tutto il filone fanta-tecnologico di qualche anno fa. Il protagonista si trova coinvolto in ogni sorta di pasticcio spaziale uscendone vittorioso sempre a modo suo. Gli enigmi sono intelligenti e al tempo stesso ridicoli, mentre le situazioni in cui ci imbatteremo sono tra le più strampalate. Una saga dissacretoria in cui le citazioni a personaggi e film si sprecano.**

## Gabriel Knight

**Numero Episodi: 3**

**Titoli: Gabriel Knight I – Tha Sins of tha Fathers, Gabriel Knight II – The Beast Within, Gabriel Knight III – Blood of the Sacrad, Blood of the Demnad.**

**Protagonisti: Gabrial Knight, Grace Nakimura**
**Stato: Attiva**

Se amiamo il genere horror a le tensiona che ci accompagna dall'inizio alla fine dal gioco, la sarie cha veda coma protagonista lo scrittore di romanzi con propensiona all'indagine occulta Gabriel Knight, è una scelta obbligata. Gli apisodi di questa saga, prodotti in tempi diversi, edottano ognuno uno stile particolara (2D classico, cinematografico, 3D) stigmatizzando abbastanza bene l'evoluzione delle avventure. I misteri sono avvincenti a l'ambientazione è frutto di una ricerca storico/geografica approfondita. L'atmosfera è molto coinvolgenta a le storie sono davvero inquietanti.

## Leisure Suit Larry

**Numero Episodi: 6**

**Titoli: Leisure Suit Larry 1 – Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, Leisure Suit Larry 2 – Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places), Leisura Suit Larry 3 – Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals, Leisure Suit Larry 5 – Passionata Patti Does a Littla Undercover Work, Leisure Suit Larry 6 – Shapa Up or Slip Out, Leisura Suit Larry 7 – Love for Sail!**

**Protagonisti: Larry Laffer**
**Stato: Agonizzante**

La saga più divartenta in assoluto, dominata dalla presanza di Larry, un playboy ormai a fine carriera che finisce comunque sempra tra le braccia di splendida ragazze. Le allusioni al sesso (sempre nei limiti della decenza), i riferimenti ella vita reale e l'ironia randono queste avventure spassosa: impossibile non assarna conquistati! A dispetto delle situazioni assai surreali gli enigmi sono comunque logici e la simpatia del protagonista è travolgente. Un ottimo antidoto alla tristezza e alle noia.

## Alone in The Dark

**Numero Episodi: 3**

**Titoli: Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3.**

**Protagonisti: Edward Carnby**
**Stato: Attiva**

La saria ha ottenuto un ottimo successo grazie all'originalità del misteri cha il datactive dal soprannaturala, Edward Carnby, è chiamato a risolvera, alla grafice 3D cha si avvala di inquadratura particolari a agli anigmi tutt'altro cha banali. Le storia sono avvincanti, riccha di atmosfera a cariche di tensione, me poco conzigliate agli avventurieri meno esperti. I movimanti dei parsonaggi sono fluidi e convincenti a le locazioni sono ben realizzate. È in preparaziona il quarto capitolo dalla saga.

## Monkey Island

**Numero Episodi: 3**

**Titoli: The Secret of Monkey island, Monkey island 2 – LeChuck's Revenge, The Curse of Monkey Island**

**Protagonisti: Guybrush Thraepwood**
**Stato: Attiva**

Una delle saghe più belle e popolari di tutti i tempi. Nell'improbabile ipotesi che non l'abbiata mai sentita nominara o non ne ancora abbiate apprazzato l'incredibile umorismo a l'avvincente trama non possiamo cha consigliarvi di procurarvala (tutti gli episodi sono disponibili in edizione economica). Sarete ripagati da una grafica stile cartone animato colorata a ricca di dettagli a da una storia irresistibile piena di battuta divartentissima embientata nel mondo dei pirati. Un vero capolavoro.

## Vogliamo storie interessanti? Ecco un'alternativa

Per chi ha giocato avventure da sempre, la crisi di questo periodo può essere un problema: ci sono molti giochi a disposizione, ma quelli che ci piacciono, le avventure grafiche che un tempo affollavano gli scaffali delle novità nei negozi di videogiochi, stanno languendo un po' in questi mesi.
Se non vogliamo dedicarci alla ricerca di vecchi titoli che magari non abbiamo giocato quando erano appena usciti (ricerca consigliabile a chiunque: potremmo scoprire capolavori da noi ignorati all'epoca!) potrebbe essere utile sapere verso quali generi potremmo rivolgere parte delle nostre attenzioni, ritrovando magari alcune delle principali caratteristiche che tanto ci piacciono nelle avventure grafiche, classiche o meno. Tralasciando per forza di cose la struttura basata sugli enigmi e l'interfaccia tipica delle avventure e quindi fin troppo peculiare, è abbastanza facile giungere alla considerazione che il genere relativamente più vicino alle avventure è quello dei cosiddetti giochi di ruolo. In un gioco di ruolo si comanda un personaggio, o un gruppo di personaggi in un'avventura solitamente lunga e travagliata, nel corso della quale potranno (anzi, dovranno!) cercare di diventare più forti, più potenti nelle rispettive caratteristiche, per riuscire a battere nemici sempre più forti e magari arrivare anche agli scontri finali con il cattivo di turno.
Caratterizzati generalmente da una trama molto interessante e personaggi abbastanza carismatici e ben studiati, i giochi di ruolo hanno generalmente un problema principale se visti da un giocatore di avventure: tendono a essere un po' troppo complessi, infatti gestire un gruppo di personaggi con tutte le loro caratteristiche può essere non solo difficile, ma perfino snervante per chi non ci sia abituato da tempo.
Fermo restando che comunque alcuni titoli non sono davvero complicatissimi e possono piacere molto anche a chi fosse abituato solo ai giochi Lucas e Sierra, ultimamente un nuovo genere sta lentamente facendo la sua comparsa sugli scaffali dei negozi: i giochi di ruolo in stile giapponese. Non esistendo un modo più preciso per definirli, usiamo questo termine per definire quei giochi di ruolo inizialmente progettati per le console (quindi Playstation, Dreamcast, ma anche Super Nintendo, Saturn e Megadrive in precedenza), rappresentati e realizzati con uno stile decisamente tutto loro, molto diverso da quello classico dei giochi di ruolo occidentali, quali possono essere i vari *Ultima*, *Baldur's Gate* e similari.
Personaggi molto caratterizzati e trame spesso interessanti e parecchio avvincenti sono le linee guida di questi giochi, spesso accomunati da una difficoltà non eccessiva e da una gestione dei personaggi tutto sommato semplice (non è da dimenticare che sono giochi pensati in origine per essere utilizzati con un joypad e non con una tastiera).
Solitamente dovremo guidare i protagonisti (normalmente un terzetto) lungo una serie di vicende sulle quali non abbiamo molto controllo, si tratta il più delle volte di riuscire a seguire la trama principale, risolvendo gli enigmi (spesso non molto difficili ma molto simili a quelli classici di un gioco di avventura) e superando gli ostacoli principali: i combattimenti contro un gran numero di nemici, raramente impossibili da battere.
I migliori esempi su PC di questo genere di giochi per ora sono solamente tre: il settimo e l'ottavo episodio della favolosa saga di *Final Fantasy*, e l'affascinante *Silver*. I primi due sono perfetti esempi di come può essere un gioco di ruolo in stile giapponese in questo periodo, *Silver* invece è più un gioco di ruolo d'azione, ma ha molti punti in comune con il genere di *Final Fantasy* e soprattutto ha una bella storia, una bella atmosfera e non è complicatissimo da giocare.
Speriamo che il successo di questi giochi porti più case a imitare la Squaresoft e a convertire i loro giochi per farli funzionare anche su PC: non vediamo l'ora!

Squal

# X-COM: ALLIANCE

Allarme! Allarme! Gli alieni sono (quasi) tornati...

Il sistema grafico di *Unreal* è stato cambiato oltre ogni possibilità di riconoscimento.

Meglio far avanzare il nostro uomo più duro e rimanere nelle retrovie.

**ISTANTANEA SU: X-COM ALLIANCE**

**Casa:** Hasbro
**Sviluppatore:** MicroProse
**Genere:** Sparatutto in prima persona
**Requisiti di sistema:** P233, 32MB RAM
**Internet:** www.hasbro-interactive.com
**Nei negozi:** Estate 2000
**Perché aspettarlo:** Uno sparatutto in prima persona con squadre di soldati, presentato graficamente in modo superbo e con il marchio di qualità *X-COM*.

LO sviluppo di un nuovo gioco è molto raramente un processo lineare, eppure pochi titoli possono vantare un'evoluzione tanto confusa quanto il quinto titolo della famosa serie di *X-COM*. Gli amanti del genere, dopo un anno buono di ritardo, saranno sollevati di sapere che il progetto è ancora vivo, anche se ancora lontano dall'essere pronto a uscire nei negozi.

È comunque difficile giustificare il suo ritardo, considerato che non è cambiato molto di sostanziale nel design e nel concetto di fondo ma, detto questo, è evidente che non sono stati in molti a capire quanto il titolo stesso rappresentasse un progetto ambizioso. Utilizza il sistema grafico di *Unreal* (anche se si tratta di una versione aggiornata al punto da non sembrare più riconoscibile) e, come il titolo di prossima uscita *Hired Guns*, permette un totale controllo simultaneo di tutte le nostre truppe e delle visuali di gioco.

Uno dei punti di forza del gioco, su cui gli sviluppatori hanno tanto puntato, è certamente il sistema di animazione. I personaggi hanno un "sistema scheletrico" (simile a quello adottato dalla Id Software per *Quake III*) che consente una vastissima gamma di movimenti realistici, tanto da non avere quasi paragoni nel panorama videoludico attuale (forse soltanto *Team Fortress 2* potrà reggere il confronto).

Queste animazioni, realizzate catturando i movimenti reali di attori tramite il sistema di "motion capture", non hanno valore unicamente estetico, ma forniscono importanti indizi sullo stato fisico della squadra e dell'ambiente circostante. Se guidiamo i nostri soldati a tappe forzate, dopo un po' potremo vedere la fatica comparire nei loro passi e se ignoreremo anche gli indizi "parlati" ("Ho veramente bisogno di riposare, Signore!") la precisione dei nostri soldati calerà

La mappa sovrapposta è ritornata nel gioco.

## QUATTRO CHIACCHERE

Quattro chiacchere con Chris Clark, del team di sviluppo di *X-COM: Alliance*

**GMC: Perché dovremmo attendere con trepidazione *X-COM: Alliance*?**
CC: Perché stiamo realmente cercando di creare uno dei titoli più importanti del 2000.

**GMC: Qual è la caratteristica di cui andate più fieri?**
CC: L'Intelligenza Artificiale, il parlato, il sistema di movimento dei personaggi.

**GMC: A quale gioco vi siete ispirati?**
CC: Da *M.U.L.E.*, *Civilization*, i primi giochi della serie *X-COM*, *Doom*, *Half-Life*, *Defender* e molti altri ancora.

**Le animazioni, incluso il lancio di questa granata, sono tutte incredibilmente fluide.**

## FANTERIA DELLO SPAZIO

**La MicroProse spera, con questo titolo, di realizzare il sistema di Intelligenza Artificiale migliore mai visto. Ecco come sta tentando di riuscirci: come nella trilogia originale di *X-COM*, anche in questo gioco le truppe di soldati sono al centro dell'azione. La nostra squadra di dodici soldati ha più di 200 righe di battute parlate e 300 animazioni individuali oltre a una personalità unica per ogni personaggio, diversi stili di combattimento e abilità. Ci sono caratteristiche che fluttuano di continuo, come il morale, il coraggio e la stanchezza, che influiscono sull'effettiva efficacia delle loro azioni: un gruppo di soldati paranoici potrebbe attaccare delle guardie Ascidiane alleate, un gruppo troppo timoroso potrebbe rifiutarsi di esplorare aree pericolose e truppe arrabbiate potrebbero non ascoltare facilmente gli ordini. Tatticamente, avremo la possibilità di utilizzare movimenti per attaccare sui fianchi o per accerchiare i nemici.**

## "IL SISTEMA DI MOVIMENTO È TALE DA NON AVERE QUASI PARAGONI NEL PANORAMA VIDEOLUDICO ATTUALE"

drammaticamente, potrebbero perdere le loro armi oppure addormentarsi sul posto.

Anche il sistema di controllo è stato migliorato: dopo aver selezionato un nostro soldato sarà sufficiente puntare su un nemico per fornirgli un bersaglio, oppure cliccare su un altro punto qualsiasi dell'ambiente per far sì che si muova in quella direzione. La cosa più importante è muoversi in modo sicuro: perdere alcuni membri della nostra squadra non farà comparire necessariamente una schermata di "Game Over", ma sarà necessario tenere conto delle abilità acquisite, che sono indispensabili al completamento della missione. Anche se perderemo un personaggio chiave, però, potremo addestrarne altri alle stesse specialità grazie all'originale sistema di addestramento.

Una familiare interfaccia di tipo "clicca e trascina" ci permette, tramite il puntatore del mouse, di colpire lo stesso bersaglio con tutti i nostri uomini, che potranno utilizzare ben sedici tipi di armi diverse (pistola, fucile laser, cariche esplosive, oppure cose più esotiche come le pistole a fusione aliene o poteri mentali!).

Insomma, a nostro parere si tratta di un titolo veramente interessante, anche se la prossima uscita entro l'estate, visto il livello dei lavori, ci sembra ancora un po' ottimistica. Speriamo ardentemente che i programmatori ce la facciano, comunque, perché le prospettive sembrano estremamente promettenti.

# ICEWIND DALE

Un vento freddo nel più ghiacciato e pericoloso gioco di ruolo di tutti i tempi.

Grazie al cielo, ogni tanto prenderemo una boccata d'aria, ma non saranno intermezzi pacifici.

## UN ALTRO LIVELLO

**I Giochi di Ruolo della Black Isle hanno preso il sistema di gioco dell'ancora attivo e vitale gioco da tavolo *AD&D* e l'hanno inserito in un sistema interattivo per computer, costruendoci attorno tutto il resto. Questo include il sistema di punti esperienza e i livelli, sistemi spesso imitati ma mai realmente migliorati. *Icewind Dale* permetterà ai nostri personaggi di guadagnare fino a 1.801.000 punti esperienza, dieci volte di più rispetto al "pool" di *Baldur's Gate* con tanto di set di espansione, il che permetterà ai nostri personaggi di arrivare al quattordicesimo o al sedicesimo livello, a seconda della classe.**

Tutte le zone sotterranee sono piene zeppe dei mostri più strani e letali dell'universo di AD&D.

**ISTANTANEA SU: ICEWIND DALE**

**Casa:** Virgin

**Sviluppatore:** Black Isle

**Genere:** Gioco di Ruolo

**Requisiti di sistema:** P200, 32 MB di RAM

**Internet:** www.interplay.com/icewind

**Nei negozi:** Estate 2000

**Perché aspettarlo:** Buon vecchio GdR di esplorazione sotterranea con il sistema di *Baldur's Gate*, tanti goblin, orchi e insetti veramente fuori misura

LA Black Isle ha risollevato, quasi da sola, le sorti del gioco di ruolo tradizionale su PC negli ultimi anni. *Fallout*, *Fallout 2*, *Baldur's Gate* e *Planescape: Torment* hanno coinvolto una nuova generazione di giocatori nel meraviglioso mondo dei punti-ferita, delle caratteristiche, dell'allineamento morale e degli scontri contro goblin e coboldi.

Grazie a questo successo ora la casa di sviluppo ha in calendario numerosi nuovi progetti e questo sarà il primo ad apparire sugli scaffali dei negozi. Ricalcando le orme di *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* è ambientato anch'esso nel mondo del gioco di ruolo da tavolo *AD&D*, nell'ambientazione dei Forgotten Realms (i "Reami Dimenticati"), questa volta nella fredda e nevosa regione di Icewind Dale, da cui prende il nome. Il sistema grafico e le regole sono praticamente identici a quelli già visti nei titoli precedenti e questo potrebbe far sorgere domande sul destino di questi prodotti, ma possiamo dire che, tanto per cominciare, l'attenzione è stata posta su prospettive differenti. Invece che avere un'azione centrata su un singolo personaggio che può avere cinque compagni "non-giocanti", la trama questa volta richiede una compagnia di sei personaggi effettivamente protagonisti, che devono essere creati (o selezionati) all'inizio del gioco. L'enfasi, inoltre, è stata posta molto sull'esplorazione di sotterranei piuttosto che sull'avventura all'aperto, anche se questo non deve farci pensare a tunnel monotoni. Ci aspettano ghiacciai cavi, rovine, segrete per un totale di più di cinquanta livelli di "dungeon" già progettati in dieci aree geografiche distinte. La trama è stata maggiormente impostata sulle singole conversazioni, anche se non raggiunge gli estremi di oltre un milione di frasi inserite in *Torment*. Detto questo, non è facile vedere *Icewind Dale* come qualcosa di diverso da un "*Baldur's Gate 1 e mezzo*", e dovremo aspettare il seguito ufficiale l'anno prossimo per vedere gli effettivi progressi fatti dalla Black Isle. Il team di sviluppo ha molta esperienza, comunque (molti arrivano direttamente dalla creazione di *Fallout 2*), e questo ci fa sentire sicuri del fatto di avere tra le mani un altro divertente e coinvolgente GdR per computer. Chiunque abbia giocato uno dei giochi citati in questo articolo non può certo farsi scappare quest'ultima avventura

## "GHIACCIAI CAVI, ROVINE, SEGRETE, E PIÙ DI CINQUANTA LIVELLI SOTTERRANEI"

GIOCHI COMPUTER

# HALO

Una rivoluzione annunciata, qualcosa di grandioso: *Halo*!

## L'ANELLO STELLARE

**L'azione in *Halo* è centrata su un pianeta a forma di anello, invece che sferico. Cosa poi significherà questo in termini di gioco è ancora un mistero, sebbene il rischio di precipitare dal bordo del pianeta verso il vuoto cosmico sembra abbastanza plausibile. L'effetto della curvatura terrestre, visibile alla distanza, è probabilmente un trucco della grafica, ma l'effetto è comunque molto convincente.**

I Carri sembrano potenti, ma molto vulnerabili agli attacchi aerei.

### ISTANTANEA SU: HALO

**Casa:** Take 2
**Sviluppatore:** Bungie
**Genere:** Azione/ Avventura
**Requisiti di sistema:** P2 266, 64 MB RAM, scheda 3D
**Internet:** www.bungie.com
**Nei negozi:** Gennaio 2001
**Perché aspettarlo:** missioni non lineari basate sul gioco a squadre sia in multigiocatore, sia per giocatore singolo, due razze giocabili, veicoli, animazioni incredibili e tonnellate di armi. Può bastare?

**PRIMA** di cominciare a parlare di *Halo*, è importante precisare che il gioco è stato mostrato alla stampa solo in qualche occasione e che, al momento, ci sono in circolazione non più di una ventina di immagini. Dei meccanismi di gioco, dunque, si sa ancora pochissimo.

I programmatori della Bungie stanno facendo trapelare il minimo indispensabile, ma ciò che sembra ormai certo è che la prospettiva impiegata sarà quella in terza persona. Considerando gli sforzi immani prodotti dagli sviluppatori in questo senso, ci si potrà aspettare un livello di realismo nei movimenti e nelle animazioni che non ha precedenti nei giochi di strategia. La grande quantità di dettagli inserita nel gioco (si parla di animazioni appositamente pensate addirittura per i caricatori delle armi!), la cura dei movimenti delle truppe a bordo dei veicoli, tutto fa pensare a qualcosa di veramente grandioso. La modalità per giocatore singolo impiega un sistema narrativo che fa pensare al film *Starship Troopers*, con una trama che ci vedrà

## "UN'ARENA ENORME, MA DI CHE COMPUTER AVREMO BISOGNO?"

impegnati nel tentativo di occupazione di un pianeta sconosciuto a discapito della resistenza degli alieni nativi. Alla base di tutto c'è un gioco di squadra che, nelle partite in solitario, ci vedrà interagire con i nostri compagni guidati da un'intelligenza artificiale che permetterà loro di guidare veicoli, di utilizzare postazioni difensive e di coprire la nostra avanzata in territorio nemico. La novità più esaltante sembra comunque essere l'eliminazione della

La possibilità di pilotare veicoli è piuttosto intrigante.

tradizionale struttura a livelli. Alla Bungie stanno infatti pensando a un'unica immensa area di gioco, dove l'azione si svolgerà in modo assolutamente non lineare e la riuscita delle operazioni dipenderà solo dall'intuito tattico del giocatore, che non verrà in nessun modo obbligato a seguire percorsi prestabiliti.

Fa piacere anche la notizia che si potranno guidare entrambe le razze, umana e aliena, aumentando così quello che sembra un già ottimo fattore di longevità. La principale preoccupazione, oltre alla remota possibilità di vedere il gioco sugli scaffali entro la fine di quest'anno, riguarda a questo punto le specifiche tecniche che saranno necessarie per far girare convenientemente questo "mostro" di dettaglio, ma se la Bungie manterrà almeno la metà delle promesse fatte, *Halo* potrebbe essere una vera rivoluzione

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

# MACCHINE DEL MESE

# SEMPRE PIÙ BELLI, SEMPRE PIÙ COSTOSI

*L'aumento delle capacità dei computer ha soltanto effetti positivi?*

**L'arrivo delle schede grafiche di nuova generazione, l'aumento della potenza dei processori, le sempre maggiori capacità delle schede audio - tutto questo contribuisce a migliorare la nostra esperienza di gioco.** Tuttavia, rischiamo di dimenticare un aspetto collaterale della faccenda, cioè il progressivo aumento dei tempi (e dei costi) di sviluppo.
Come alcuni giochi recenti dimostrano - *Messiah* è un ottimo esempio - il "motore" del gioco (cioè l'insieme di sistema grafico, meccaniche di gioco, sottoprogrammi per la gestione delle connessioni e via dicendo), può facilmente essere pronto mesi e mesi prima che il gioco sia completo, a causa del tempo lunghissimo necessario per creare il "contenuto". Già adesso, la creazione di una mappa di livello professionale per un gioco come *Quake 3* richiede settimane di lavoro sia al progettista vero e proprio che all'artista che si occupa delle texture e dei modelli. È ragionevole prevedere che, col passare del tempo, questo problema si farà sentire sempre di più, aumentando il livello di dettaglio possibile in tutti i campi, aumenta anche il livello di dettaglio necessario in tutti i campi (a meno che gli sviluppatori non vogliano avere un gioco che sfigura rispetto alla concorrenza). Ovviamente, dal punto di vista del giocatore, questa evoluzione sembra la manna che cade dal cielo: giochi sempre più vasti e dettagliati sono dietro l'angolo. Dal punto di vista del produttore, però, questa evoluzione significa dover pagare più gente, per più tempo, e di conseguenza un investimento superiore. Purtroppo, questo implica che, per essere ragionevolmente certi di rientrare nei costi, i produttori potrebbero decidere di dedicarsi principalmente a titoli di sicuro successo: seguiti, giochi basati su idee già ampiamente sperimentate e via dicendo.
D'altro canto, dopo aver visto i giochi in arrivo quest'anno, qualche speranza rimane.

*Black & White* della Lionhead ci permetterà di avere sotto il nostro controllo un mondo dettagliatissimo, il cui sviluppo ha richiesto un tempo considerevole.

## TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

### GEFORCE 2 GTS: SI PUÒ MIGLIORARE IL MEGLIO

**È appena arrivata sul mercato italiano la scheda grafica più potente che abbiamo mai vista - e anche questa volta si tratta di un prodotto Nvidia. Come il nome suggerisce, la Creative GeForce 2 GTS è l'erede della famosa GeForce 256, la prima scheda non professionale ad avere un sistema di accelerazione hardware delle funzioni geometriche. Le specifiche tecniche sono assolutamente impressionanti, a partire dalla velocità di clock (200 MHz per il chip e 333 MHz per la memoria), per arrivare alla capacità di utilizzare fino a 7 effetti su ogni pixel senza impatto sulle prestazioni.**
**Oltre a una velocità davvero considerevole, circa il doppio della prima GeForce, la GeForce 2 sembra però promettere risultati incredibili per quanto riguarda la qualità grafica. In particolare, la presenza di una nuova "unità" a bordo del chip, chiamata Nvidia Shading Rasterizer, permette di avere ombre a un livello di realismo percettibilmente**

VELOCITÀ E GRAFICA SENZA PARAGONI

# IPS INFOTECA VOLCANO

■ Produttore **Infoteca** ■ Telefono **055-894011** ■ Prezzo **Lire 3.800.000** ■ Processore **Pentium III 600EB MHz** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC133** ■ Disco rigido **Quantum 10 GB** ■ CD-ROM **Asus 48X** ■ Scheda video **Creative Annihilator Pro con 32MB di RAM DDR** ■ Monitor **Acer 17 pollici** ■ Scheda Audio **Integrata** ■ Accessori **Modem Motorola 56 kbps, gamepad SideWinder, volante ForceFeedback, casse acustiche e microfono**

IL Volcano è una macchina decisamente pensata per videogiocare: accessori, programmi e periferiche sono stati scelti per accontentare i palati più esigenti. Sappiamo bene che la maggior parte dei videogiochi recenti richiedono una ingente quantità di calcoli sia da parte del processore che della scheda video per poter ricreare e gestire ambienti complessi e realistici; il cuore del sistema quindi deve essere particolarmente veloce. Il processore Pentium III a 600 MHz risponde bene a questa esigenza, ed è affiancato da ben 128 MB di memoria. Importante notare la velocità del bus di sistema (che si occupa di "portare" le informazioni in giro per il PC e mettere in comunicazioni tutte le componenti) che è la massima oggi disponibile. 133 MHz. Per installare velocemente i nostri giochi abbiamo a disposizione un veloce lettore CD a 48 velocità, che collabora con il disco rigido Quantum a 10 GB. L'unica nota negativa di tutta la configurazione viene dalla scheda audio, integrata direttamente nella scheda madre Chaintech con chipset VIA Apollo Pro; le performance offerte infatti non sono certo entusiasmanti e i più esigenti dovranno certamente pensare a qualche scheda audio di più alto livello. Se l'audio non è gran cosa, la scheda grafica è invece tra le più avanzate che possiamo trovare al momento. La Creative GeForce 256 Annihilator Pro con 32 MB di DDR RAM, è un vero gioiello tecnologico, grazie alla tecnologia T&L (funzioni di illuminazione e trasformazione) che libera il processore da buona parte del lavoro, e all'utilizzo di memorie di tipo DDR, molto più veloci (e costose) delle normali memorie video. Da analizzare con attenzione anche la dotazione di accessori e programmi. I primi comprendono un modem interno Motorola 56 kbps per il collegamento a Internet, un paio di casse con microfono, il gamepad SideWinder di Microsoft e l'ottimo volante ForceFeedback sempre di Microsoft. Questo volante (con pedali) con "ritorno di forza" ci farà pienamente godere tutte le simulazioni automobilistiche, aumentando il realismo e il coinvolgimento.

Il volante e il gamepad di Microsoft compresi nel prezzo sono particolarmente graditi, anzi potremo quasi decidere di rigiocare qualche vecchio titolo per poterlo maggiormente apprezzare usando queste periferiche.

**IPS INFOTECA VOLCANO**

**Un sistema potente, totalmente orientato ai videogiochi, completo anche di ottimi accessori.**

e non abbiamo mai osato chiedere…

**superiore a quello che abbiamo visto finora. Per il mese prossimo dovremmo essere in grado di avere una prova completa della scheda.**

### RADEON 256: LA RIVINCITA DI ATI

**Già il mese scorso avevamo accennato come la prossima scheda grafica ATI potesse rivelarsi una seria concorrente per i "grandi" del mercato. Dopo l'annuncio del nome ufficiale Radeon 256, infatti, abbiamo potuto scoprire qualcosa di**

PER GIOCARE ALLA GRANDE

# ASUS AGP-V6600 PRO64

■ Produttore **Asus** ■ Telefono **ND** ■ Prezzo **Lire 719.000**

DA molto tempo ormai il marchio ASUS è sinonimo di qualità e prestazioni nel mercato delle schede madri; adesso potremo godere di questa qualità anche nelle schede grafiche ASUS che meritano sempre di essere analizzate con attenzione.
L'ultimo modello proposto è basato sul processore grafico GeForce 256 di nVIDIA ed è uno dei primi equipaggiati con 64 MB di memoria SDRAM.
Tutta questa memoria ci permette di raggiungere risoluzioni e profondità di colore davvero incredibili: potremmo spingere i nostri giochi fino a 2048 per 1536 punti con 16 milioni di colori. La Asus PRO64 è comunque un prodotto che utilizza soluzioni tecnologiche d'avanguardia, come la memoria veloce, grazie alla quale possono essere visualizzati fino a 480 milioni di pixel al secondo, e il sistema T&L (trasformazione e illuminazione). Con il T&L la scheda è capace di effettuare autonomamente moltissimi calcoli relativi alla costruzione geometrica e alla gestione delle fonti luminose della scena 3D, alleggerendo il carico di lavoro del processore.
La PRO64 supporta totalmente la modalità AGP 4X (con fast writes) per aumentare ulteriormente le performance generali del sistema e utilizza un RAMDAC da 350 MHz che garantisce immagini nitide e stabili fino alle risoluzioni più elevate.
La scheda offre supporto completo per le librerie Microsoft DirectX7 e OpenGL, rappresentando, una soluzione ottimale sia per i videogiocatori sia per chi volesse cimentarsi con la grafica semi-professionale.
La qualità ASUS si nota anche dai driver e dalle interessanti utilità a corredo, tra cui spiccano un programma per modificare la frequenza di lavoro del processore grafico e delle memorie video. Occhio, però: aumentando la frequenza aumenteremo anche la velocità e le performance, ma anche il calore prodotto. Proprio per tenere sotto controllo il calore (e quindi la stabilità della scheda) ASUS ha creato SmartDoctor.
Con questo pannello di controllo possiamo monitorare il voltaggio della scheda, la temperatura raggiunta e persino la velocità di rotazione della ventolina. I driver sono stabili e il pannello di controllo permette di configurare sia l'ambiente DirectX che OpenGL.
I nostri test hanno confermato la prima posizione a quasi tutte le risoluzioni, fornendo risultati eccezionali sostanzialmente pari a quelli della GeForce 256 equipaggiata con 32 MB di memoria DDR, la memoria più veloce e più costosa oggi disponibile.
I test dicono anche che, aumentando la frequenza di funzionamento, si possono ottenere performance superiori anche del 30% con la PRO64.
All'interno della confezione troviamo anche un manuale piuttosto scarno, un CD con i driver e le utilità, un CD con il software per la riproduzione dei film DVD, un CD contenente 12 demo di giochi, un CD con il gioco *Drakan* in versione completa e uno con *Rollcage* anch'esso in versione rigorosamente completa.
In definitiva la PRO64 è una scheda velocissima, destinata a chi vuole performance di primissimo piano e vuole sfruttare i giochi e i programmi fino alle risoluzioni più elevate senza rinunciare ai colori.
Per mantenere il prezzo competitivo, invece, sono state eliminate le porte di ingresso/uscita Video e S-Video e la possibilità di collegare gli occhialini 3D.

**La configurazione a doppio monitor è utilissima per chi ha grandi ambizioni e vuole sfruttare al massimo il computer – lo è un po' meno per i normali utenti.**

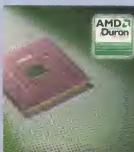
**ASUS AGP-V6600 PRO64**

**Prestazioni eccellenti e 64 MB di memoria per le risoluzioni più estreme e esigenti.**

# TECH NEWS

**più su questo interessante prodotto, che dovrebbe arrivare nei negozi italiani entro poche settimane.**
**Come abbiamo già avuto modo di dire, i punti di forza della Radeon saranno due: una elevata fillrate (cioè, velocità nel disegnare i pixel), e un sistema T&L (che accelera i calcoli geometrici in hardware) in grado di competere e addirittura superare le schede GeForce di prima generazione.**
**La scheda dovrebbe entrare in commercio verso la metà di giugno, contiamo di averne una prova quanto prima.**

## NUOVI PROCESSORI AMD

**È stata di recente annunciata una nuova linea di processori AMD, destinata principalmente al computer nelle fasce basse di prezzo. La nuova serie di processori, che si chiameranno Duron, sarà basata fondamentalmente sulla tecnologia degli Athlon, dai quali si differenzierà principalmente per il prezzo, le frequenze raggiunte e la quantità di cache sul chip.**

**Nonostante la fascia di mercato a cui sono destinati sia la stessa, i Duron non sono destinati a rimpiazzare i K6, per i quali vi è ancora richiesta, quanto ad affiancarsi ad essi. È importante notare come non siano previste versioni "Slot" del Duron, che invece dovrebbero utilizzare schede madri di tipo Socket A – se l'esperienza con i Celeron è valida, questo dovrebbe suggerire una notevole potenzialità di overclocking: vedremo quanto prima.**

AIUTO!

# ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

**D:>** Ciao o mia dolce adorata, che si dice in redaction? Devo assolutamente chiederti una cosa... che diablo é una scheda video Intel740? È accelerata? Ti prego rispondi!
Ti amo,
matrix00@freemail.it

**R:>** Qui in redazione va tutto bene come al solito — gente che si tira le cose, gruppi di varie taglie che nascondono le robe tirate, eccetera
La Intel 740 è stata la prima scheda grafica accelerata di Intel, uscita più o meno nello stesso periodo della Matrox Mystique G200 e della Riva TNT. Diciamo che, per l'epoca, non era malvagissima (fu una delle prime con colore a 32 bit), ma adesso non è assolutamente sufficiente per giocare.

**D:>** Bellissima Nemesis...
Vorrei farti una domanda e muovere una "piccola" critica. Ho vinto di recente qualche soldino al lotto e ho deciso di fare un lifting al mio PC. Ho come processore un AMD K6 400, 128 RAM, una Voodoo 2 da 12 MB, monitor da 17". Puoi consigliarmi cosa e come "ritoccare" il computer? (Senza eccedere troppo con le spese; il lotto per ora non l'ho ancora sbancato).
Passiamo alla critica:
Nella vostra rubrica "Il Sistema Giusto" non credete che proporre come sistema ideale un K7 da 800 MHz con un HD da 36,4 GB sia un po' troppo? (Per me un sogno...)
Comunque faccio a tutti e a te in particolare i miei migliori complimenti.
Ciao!
Dinger

**R:>** Caro Dinger, direi che il modo migliore per spendere i tuoi soldi è un investimento su CPU e scheda video — a seconda delle tue disponibilità puoi lanciarti su cose potenti (ma costose) come Athlon 750 e GeForce, oppure qualcosa di meno. La memoria e il monitor, invece, non mi sembrano richiedere particolari attenzioni (tranne forse il passaggio alla RAM di tipo PC133 se ti prendi una CPU che la richiede).
A proposito della tua critica, vorrei sottolineare il fatto che il sistema "ideale" è proprio quello il sistema che ci compreremmo se sbancassimo il Casinò di Campione. Per citare un mio amico, "Già che stai sognando, almeno sogna in grande."

**D:>** Carissima Nemesis, complimenti per la vostra splendida, magnifica stupenda rivista. Vorrei farti un paio di domande:
1) Ho sentito dire che i processori Athlon, non sfruttando bene l'energia, si consumano più in fretta dei Pentium, e quindi non sono convenienti. È vero?
2) Dovendo cambiare il mio buon vecchio P133, mi consigli un PC assemblato (che può avere vari problemi di incompatibilità) o un PC di marca (dal costo più alto)? E se di marca, quale mi consigli? Per favore, rispondimi presto!
Grazie. Ciao by Gnappo.

**R:>** Non voglio farti perdere tempo quindi passo subito alle risposte
1) Anche se fosse vero che la "migrazione termica" (la ragione per cui il calore sviluppato dalla CPU tende a rovinarla a lungo termine) dell'Athlon è superiore a quella dei Pentium, rimarrebbe sempre una questione di anni — le CPU sono progettate per funzionare circa per una decina d'anni, quindi
2) Personalmente, io sono piuttosto favorevole ai PC assemblati, se l'assemblatore è fidato puoi ottenere un buon prezzo e un computer su misura. D'altro canto, un computer di marca ha altri vantaggi — primo tra tutti l'assistenza tecnica, certamente più affidabile rispetto a quella degli assemblati. In sostanza, secondo me dovresti basare la tua scelta sul fatto che tu conosca o meno un assemblatore fidato

### IL DESTINO DI MICROSOFT

**Alla fine di aprile, il Dipartimento di Giustizia degli Stati Uniti ha deliberato che Microsoft debba venire smembrata in due parti, cioè la sezione "sistemi operativi" e la sezione "MS Office". Solo uno dei due tronconi potrebbe mantenere il nome Microsoft, e gli amministratori ai livelli più alti potrebbero mantenere solo le azioni di uno dei due (mentre i dipendenti normali dovrebbero poter convertire le azioni in loro possesso con quelle di entrambe le nuove società). In realtà, la notizia non è del tutto sorprendente: visti altri processi antitrust (come quello per AT&T), lo smembramento era fin dall'inizio una delle ipotesi più accreditate. Comunque, la sorte di Microsoft non è ancora segnata: oltre ad avere tempo fino al 10 maggio per fare una controproposta (che, al momento in cui scriviamo, sembra destinata a essere solo un tentativo di prendere tempo), il ricorso in appello è quasi inevitabile.**
**In ogni caso, nella peggiore delle ipotesi la società di Bill Gates si troverebbe ad avere tempo fino al 2002 (secondo molte stime) prima di doversi dividere – quindi, non è ancora il caso di preoccuparsi...**

### INTEL: BASTA NUMERI DI SERIE

**L'anno scorso, il lancio dei processori Pentium III è stato meno trionfale del previsto per due ragioni: la rinnovata e ferocissima concorrenza di AMD e dei suoi Athlon e la dichiarazione che ciascun Pentium III avrebbe contenuto un numero di serie unico, che avrebbe dovuto permettere l'identificazione del proprietario e non ha mancato di scatenare un putiferio tra i sostenitori della privacy digitale. Mentre la concorrenza con AMD non accenna a diminuire, il problema dei numeri di serie sembra destinato a scomparire. Howard High, il portavoce di Intel, ha infatti dichiarato che la prossima serie di processori, i Willamette, non avrà questa caratteristica (mentre i Pentium III e i Celeron continueranno ad averla).**

# IL SISTEMA GIUSTO

Qualunque sia il nostro budget, gli infaticabili ricercatori di GMC ci sapranno consigliare la configurazione giusta per farci giocare al meglio!

## CI AVANZA QUALCHE SOLDO?

Se abbiamo già il computer ideale e abbiamo ancora soldi da spendere, alcuni acquisti consigliati sono:

- **Microsoft SideWinder Force Feedback:** Secondo molti amanti dei simulatori di volo, si tratta del miglior joystick in circolazione.
- **Everglide Mousing Surface:** A volte basta cambiare il tappetino del mouse per vedere i propri punteggi salire (e non poco); questo è probabilmente il migliore. Si ordina su Internet, da http://www.everglide.com.
- **Collegamento ADSL:** Per i patiti del gioco in rete non c'è alternativa: i principali provider offrono questo tipo di collegamento, con 24 ore al giorno di connessione e 640 kbps di banda, a circa due milioni all'anno più spese di attivazione. Non è poco, però non si spende più una lira in bolletta...

## PROCESSORE

- Sistema ideale: K7-Athlon 800 MHz **L. 970.000**
- Sistema medio: K7-Athlon 600 MHz **L. 440.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 466 MHz **L. 215.000**

Nell'attesa delle CPU da 1000 MHz, i prezzi delle CPU interessanti sono scesi di parecchio, soprattutto nel caso degli Athlon AMD, sempre più degni della nostra attenzione. La situazione rimane invece quasi immutata nelle fasce basse di prezzo.

## SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7M **L. 410.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKA **L. 300.000**
- Sistema base: QDI Winnex 1 Intel 810 **L. 220.000**

La ASUS K7M rimane una delle migliori schede per Athlon disponibili sul mercato. Scendendo di prezzo troviamo molte schede: quelle che indichiamo hanno il miglior rapporto prezzo/prestazioni. Nota: sebbene la Winnex abbia un chip Audio/Video integrato, la qualità non è assolutamente adatta a un giocatore.

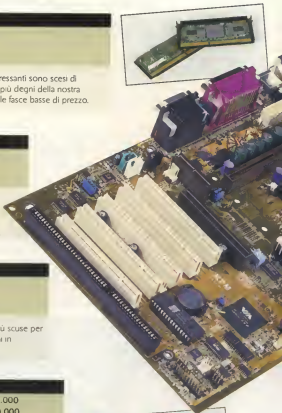
## MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 **L. 540.000**
- Sistema medio: 128 MB **L. 260.000**
- Sistema base: 64 MB/96 MB **L. 130.000**

Ora che i prezzi della RAM sono tornati a livelli ragionevoli, non abbiamo più scuse per non dotare il nostro computer di almeno 128 MB, sufficienti per tutti i giochi in circolazione. Per andare sul sicuro, però, è meglio averne almeno 256.

## SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede basate su GeForce256 con memoria DDR **L. 600.000**
- Sistema medio: TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3000/Matrox G400 MAX **L. 400.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L. 220.000**

Non c'è niente di meglio di una scheda GeForce per giocare, in questo momento, ma ricordiamoci di prendere i modelli con memorie DDR (come la Creative Annihilator Pro o la Guillemot Prophet DDR-DVI) – vista la differenza di prezzo, il modello standard non è particolarmente conveniente.

## LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz Plextor 12x4x32x L. 1.150.000
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer L. 340.000
- Sistema base. CD-ROM 40x L. 100,000

In questo periodo abbiamo assistito a uno strano aumento di alcuni prezzi, tra i quali quello dell'ottimo DVD Pioneer. Ciò nonostante, per completare la configurazione di punta, il masterizzatore Plextor è una scelta quasi obbligata (anche se un po' costosa).

## MONITOR

- Sistema ideale Philips Brilliance 201P 21" L. 2.230.000
- Sistema medio: Daewoo 712D 17" L. 560.000
- Sistema base: 15" L. 300.000

Anche in questo caso, ci sono monitor di qualità superiore (e moltissimi di qualità equivalente), ma il nostro scopo è giocare, non progettare case, giusto? D'altro canto, se il portafoglio langue, qualunque 15" può andare bene - assolutamente da evitare, invece, sono i 14"

## SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale. SoundBlaster Live! Platinum L. 470.000
- Sistema medio SoundBlaster Live! 1024 OEM L. 130.000
- Sistema base: SoundBlaster PCI128 L. 50.000

Sebbene esistano anche schede audio più versatili, si tratta di prodotti destinati a chi compone musica piuttosto che a chi gioca - per questa ragione, la Live! Platinum è quanto di meglio possiamo mettere nel nostro computer
Certo, se componiamo canzoni la musica cambia .

## CASSE

- Sistema ideale Creative Desktop Theatre 5.1 L. 520.000
- Sistema medio PCWorks FourPointSurround L. 170.000
- Sistema base: Creative CSW20 L. 40.000

Una buona scheda audio vuole casse adeguate - e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente.
Naturalmente, se siamo costretti a giocare in cuffia non ne vale la pena...

## DISCO FISSO

- Sistema ideale Quantum Atlas 10K, 36.4 GB SCSI L. 2.170.000
- Sistema medio: IBM DPTA-372050, 20.5 GB EIDE L. 420.000
- Sistema base: Quantum Fireball, 10 GB EIDE L. 260.000

Nessuna variazione di rilievo nel campo dei dischi fissi: sottolineiamo semplicemente l'arrivo dei Fireball in fascia "bassa" - sono ottimi e costano davvero poco. Aspettiamo invece con ansia l'arrivo dei nuovi IBM da 70 GB..

## MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer L. 130.000
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB L. 35.000
- Sistema base: il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

In questo momento, qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer - eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul serio Se invece non vogliamo spendere troppi soldi... beh, ormai i mouse si trovano anche al supermercato.

## RISULTATO

**Sistema ideale: L. 9.170.000 (limite 10.000.000)**

**Sistema medio: L. 3.055.000 (limite 3.500.000)**

**Sistema base: L. 1.540.000 (lim. 1.800.000)**

# TUTTI IN PISTA!

## VOLANTI E JOYPAD IN PALIO PER TUTTI GLI APPASSIONATI DI FORMULA UNO!

**MENTRE** il campionato di Formula Uno si consuma di gara in gara, offrendoci emozioni senza pari, non c'è nulla di meglio che rivivere i duelli tra le rosse di Maranello e le frecce d'argento della McLaren grazie ai nostri computer. Sostituiamo un processore al potente motore Ferrari, uno schermo alla visiera del casco integrale e la poltorna di casa alla cellula della vettura dei nostri sogni, ma se nel nostro abitacolo manca ancora qualche cosa, se una manciata di secondi ci separa dalla agognata pole position, non ci resta che affrontare un nuovo circuito e correre il Gran Premio di Giochi per il Mio Computer. Per partecipare non servono sponsorizzazioni miliardarie. Basta solo dimostrare di conoscere il grande circo delle quattro ruote. Scaldiamo quindi le punte delle nostre penne e prepariamoci a rispondere ai quesiti del nuovo super concorso di GMC In palio, due prestigiosi volanti e un joypad targati Logic 3, offerti da Teknos Trading per dominare qualsiasi titolo di guida, nonché trenta coloratissime custodie per CD della Nice. La bandiera a scacchi attende i piloti virtuali più esperti. Che vinca il migliore

LE DOMANDE

### Concorso "Tutti in Pista!"

Rispondiamo a queste domande e guadagnamo il podio...

**1** Chi ha vinto il campionato mondiale di Formula Uno 1999?
**A** Schumacher
**B** Hakkinen
**C** Irvine

**2** Chi sono i due piloti Ferrari 2000?
**A** Schumacher e Irvine
**B** Schumacher e Coulthard
**C** Schumacher e Barrichello

**3** Quanti punti conquista il vincitore della gara?
**A** 10
**B** 9
**C** 20

**4** In quale Gran Premio si è infortunato Schumacher?
**A** Inghilterra
**B** Malesia
**C** Francia

**5** Quale squadra ha vinto il mondiale costruttori 1999?
**A** McLaren
**B** Ferrari
**C** Williams

**Spediamo le nostre risposte a: GMC Concorso "Tutti in Pista!", Il Mio Castello Editore, via Asiago 45, 20128 Milano, Italia.**

Nome ____________________________

Cognome ____________________ Età ___

Via ________________________ N° ____

CAP ______ Località ________________

Prov. __________ Telefono ___________

Email _____________ Professione _____________

**Le risposte**
Ecco le mie risposte!

1 ____________________
2 ____________________
3 ____________________
4 ____________________
5 ____________________

In conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali, le comunichiamo che i dati personali che vorrà comunicarci sono raccolti solo a scopo promozionale ed elaborati elettronicamente. Lei ha la possibilità di accedere liberamente ai suoi dati personali per aggiornarli, modificarli e integrarli, scrivendo all'attenzione del Responsabile Dati della società IL MIO CASTELLO SpA.

## REGOLAMENTO

1. I dipendenti de il Mio Castello Editore e di Teknos Trading non possono partecipare al concorso. I commissari di gara saranno inflessibili.

2. I tagliandi ritagliati o fotocopiati devono essere spediti entro e non oltre il 30 giugno 2000. Farà fede il timbro postale e non saranno ammesse false partenze.

3. La Redazione assegnerà i premi a suo insindacabile giudizio, gli appelli al tribunale sportivo della FIA non revocheranno squalifiche e penalità.

# LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## LA PAGELLA DI GMC

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello del voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto**

**10** Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

**9** Un capolavoro un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente

**8** Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

**7** Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalare ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

**6** La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione altrimenti è meglio lasciarlo perdere

**5** Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

**4** Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

**3** Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia non scherziamo.

**2** Peggio di "tre" Serve sapere altro?

**1** Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400. E non stiamo parlando di un emulatore.

## COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

**1** Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

**2** Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo

**3** A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

**4** I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

**5** Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

**GIOCO CONSIGLIATO**
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, piu divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

**GIOCO DEL MESE**
Giochi per il Mio Computer assegna l ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

## REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer piu avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo...

### REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**

**VERDETTO:** Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**

**VERDETTO:** Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

## CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i miglion esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

**MASSIMILIANO ROVATI**
**Specializzato in:** Simulatori di volo, simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
**Gioco preferito:** *Asheron's Call*

**PAOLO DENTE**
**Specializzato in:** Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo Non disdegna gli sparatutto 3D anzi, li adora (un po' troppo )!
**Gioco preferito:** *Diablo 2*

**MIKE ORTOLANI**
**Specializzato in:** Strategici e sparatutto 3D Ma si sente spesso un po' troppo vecchio per questo genere di cose
**Gioco preferito:** *Shogun*

**DAVIDE CANDIANI**
**Specializzato in:** L unico grafico piu bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
**Gioco preferito:** *Asherons Call*

**FRANCESCO ALINOVI**
**Specializzato in:** Avventure di tutti i tipi e ambientazioni il suo motto è "meglio *Monkey Island* oggi e *Galleon* domani"
**Gioco preferito:** *Gabriel Knight 3*

**YURI ABIETTI**
**Specializzato in:** L'insana passione per Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
**Gioco preferito:** *Star Trek Armada*

**ALESSANDRO POLLI**
**Specializzato in:** Giochi di calcio Alessandro ha giurato a se stesso di vincere il Campionato con ogni gioco di calcio!
**Gioco preferito:** *EURO 2000*

# L'ARTE DELLA GUERRA E DEL CALCIO

Conosci il tuo nemico, sia esso un samurai armato di Yari o il portiere della squadra avversaria.

Giochi per il Mio Computer questo mese dedica la copertina all'ultimo capitolo dell'immortale saga di FIFA. Quel gioco che nel 1997 era così pieno di difetti e criticabile, è ora diventato il miglior gioco di calcio per computer e il portabandiera, almeno in Italia, della Electronic Arts Sports. A ogni sua uscita non finisce di stupire sia per la qualità del prodotto, sia per la massa di giocatori che corre nei negozi per acquistarlo. Tra l'altro, mentre precedenti edizioni erano state accusate di essere troppo simili tra loro, *Euro 2000* contiene invece parecchie novità, la prima e più importante delle quali è data dalla potenza dell'intelligenza artificiale, che ora non permetterà più risultati tennistici, ma anzi farà sudare sette camicie anche ai più bravi goleador del joypad. D'altro canto, *Euro 2000* rischia di offuscare un piccolo gioiello della stessa casa: *Shogun Total War*. Previsto per maggio dell'anno scorso, e con più di tre anni di lavoro alle spalle, arriva finalmente sui nostri monitor questo simulatore di guerra totale. Nonostante sia ambientato in un periodo poco conosciuto, almeno dalle nostre parti, ovvero il medioevo giapponese, *Shogun* è uno di quei titoli destinati a rivoluzionare il suo genere. Si tratta del primo gioco di guerra che permette al giocatore di controllare il proprio esercito con la calma strategia da gioco a turni, e contemporaneamente con la tattica e la frenesia dei giochi di guerra in tempo reale. Non vogliamo svelare troppo, e rimandiamo alla prova completa a pagina 76, ma siamo certi che *Shogun* sia uno dei migliori giochi usciti negli ultimi sei mesi. E forse anche dei prossimi sei! Infine, segnaliamo un altro titolo, questa volta di Microsoft: la casa di Windows e Office, non contenta di aver sconvolto il mercato dei videogiochi con il semplice annuncio della fatidica console X-Box, sta producendo una valanga di giochi molto interessanti: uno di questi è senz'altro *Starlancer*, che ci metterà nei panni di un pilota spaziale di ventura al soldo di diverse organizzazioni interplanetarie. Prepariamo i nostri Sidewinder...

**Paolo Paglianti**
**ppaglianti@ilmioweb.it**

## LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 72

pag. 76

pag. 80

pag. 82

pag. 84

pag. 88

pag. 90

pag. 92

pag. 94



**FABIO PAGLIANTI**
**Specializzato in:** Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
**Gioco preferito:** *FIFA 2000*

**MARCELLO CIRILLO**
**Specializzato In:** È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come *Ultima VII* e compagnia bella
**Gioco preferito:** *Fleet Commander*

**LUCA SPINELLI**
**Specializzato In:** I giochi di ruolo sono la passione del nostro Luca. Di giorno lavora sui picchiaduro, ma di notte gioca con i GdR
**Gioco preferito:** *Final Fantasy VIII*

**SIMONE BECHINI**
**Specializzato in:** Tutto ciò che ha ruote e corre su pista, preferibilmente con un volante e dei concorrenti da battere
**Gioco preferito:** *F1 2000*

**NEMESIS**
**Specializzata In:** Nemesis gioca a tutti i giochi, ma preferisce le avventura punta e clicca, i giochi di ruolo e *Quake 3 Arena*
**Gioco preferito:** *Atlantis II*

**PRIMOZ SKULJ**
**Specializzato in:** Non ha genere preferito, ma un paese di provenienza. Primoz vuole solo giochi dal Sol Levante o a due ruote
**Gioco preferito:** *Superbike 2000*

**ROBERTO CAMISANA**
**Specializzato in:** Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
**Gioco preferito:** *Final Fantasy VIII*

**GENERE:** SIMULATORE DI CALCIO

# EURO 2000

È dedicata ai Campionati Europei l'incarnazione estiva di *FIFA*, la pluridecorata serie di simulazioni calcistiche targata EA Sports.

Nuove coreografie dei giocatori fanno da cornice agli avvenimenti più significativi della partita.

**TUTTI IN CAMPO!**

In *EURO 2000* il database di giocatori è completo e aggiornatissimo. Certo non è vasto quanto quello di *FIFA 2000*, in cui sono comprese enche le rose dei club e delle nazionali non europee, ma risulta comunque più che sufficiente per riprodurre el meglio i Campionati Europei. I giocatori più fanatici possono inoltre modificere l'espetto estetico dei giocatori nonché il numero di maglie o il nome di ogni etlete, direttemente dall'interno del gioco. Per chi fosse poi interessato e quelsiasi genere di personelizzazione del gioco, consigliamo di tenere sott'occhio questo sito non ufficiele: http://euro2000.soccergaming.com

**PARLARE** di tradizioni nello scalpitante mondo dei videogiochi, potrebbe sembrare tanto inconsueto quanto dissacrante. Eppure, per tutti gli appassionati di calcio, l'appuntamento con l'intramontabile serie di *FIFA*, ha ormai assunto una connotazione talmente rituale da risultare sempre più difficile rinunciarvi.

Di anno in anno, o addirittura semestralmente se in concomitanza con importanti manifestazioni calcistiche (come Europei o Campionati del Mondo), l'Electronic Arts è sempre riuscita ad affinare le proprie simulazioni sportive fino a conquistarsi la fiducia di un pubblico dal palato calcistico raffinato come quello italiano.

Dobbiamo comunque evitare di scambiare *EURO 2000* per un seguito ufficiale di *FIFA 2000*. Gli eventi sportivi a cui fanno riferimento questi due titoli oltre a non offrire la stessa strutturazione dei tornei, vanno infatti a generare due atmosfere di gioco sensibilmente diverse. Detto questo, è comunque innegabile che nello sviluppare questa nuova simulazione calcistica, l'Electronic Arts non abbia certo dimenticato quanto di buono si era già visto in *FIFA 2000*. La filosofia di gioco è dunque quella che in passato ha fatto la fortuna di questa serie di simulazioni di calcio e che, pur offrendo qualche spunto tattico, ha sempre dato un maggior risalto allo scontro fisico tra i giocatori e alle spettacolari giocate dei singoli campioni. Il fatto di avere un'interpretazione calcistica in comune, non comporta in ogni caso che *EURO 2000* sia una fotocopia di *FIFA 99* o *FIFA 2000*. Vi sono infatti molteplici fattori che alla fine influenzano la filosofia di gioco di una simulazione calcistica. In questo senso è emblematico osservare come negli ultimi tre titoli di calcio della EA Sports, l'evoluzione delle soluzioni impiegate per conferire ai calciatori un'adeguata protezione del pallone abbia comportato l'insorgere di stili di gioco molto differenti. Gli atleti di *FIFA 99* non riuscivano infatti a garantire una sufficiente protezione del pallone e a ogni contrasto il possesso palla andava alla squadra difensiva. In *FIFA 2000* è stata allora introdotta la possibilità di coprire col corpo il pallone, rendendo così i portatori di palla più resistenti alle cariche dei difensori, ma finendo col favorire i giocatori votati all'attacco. Oggi questo aspetto è stato equilibrato ed *EURO 2000* può finalmente vantare sistemi difensivi abbastanza efficaci per scongiurare valanghe di gol e al contempo garantire una degna potenzialità offensiva agli attaccanti. Il portatore di palla,

> **"Arrivare a tirare in porta è ora molto difficile"**

infatti, pur riuscendo a porre il proprio corpo tra il pallone e il difensore avversario, quando pressato risulta ora più scoordinato e impacciato nei movimenti. Arrivare a tirare in porta è così molto difficile e, di conseguenza, di punteggi tennistici se ne vedranno sempre meno L'eterna sfida tra attaccanti e difensori in *EURO 2000* è dunque finalmente equilibrata, naturalmente

A quanto pare anche i giocatori virtuali non perdono il vizio di protestare contro l'arbitro. Da notare i pantaloni sporchi di terra.

## PALLEGGIANDO A RITMO DI MUSICA

Electronic Arts non ha certo perso il vizio di deliziarci con colonne sonore particolarmente accattivanti. Dopo aver proposto importanti successi internazionali come "Song 2" dei Blur in *FIFA 98 RTWC*, "Tubthumping" dei Chumbawamba in *World Cup*, "The Rockafeller Skank" di Fatboy Slim in *FIFA 99* e "It's only us" di Robbie Williams in *FIFA 2000*, la colonna sonora di *EURO 2000* è stata affidata a Paul Oakenfold, noto deejay d'oltremanica. Oltre a comporre i brani del gioco, Paul si è anche esibito come protagonista principale dello spettacolare filmato introduttivo.

a tutto vantaggio tanto dello spettacolo quanto del realismo.

Il metodo di controllo, così come l'interfaccia dei menu, riprende naturalmente quell'immediatezza che da sempre caratterizza i titoli pubblicati dalla EA Sports.

A rendere il tutto ancor più semplice e intuitivo vi è poi una nuova modalità che consente al giocatore di apprendere facilmente il vasto campionario di mosse e tin offerti dal gioco. L'allenamento di *FIFA 2000* è ora stato rimpiazzato da un vero e proprio programma di allenamento (poco teorico e molto pratico) in cui, per ogni abilità simulata (dai passaggi più banali fino alle rovesciate) viene indicata la corretta combinazione di tasti, permettendo di provarla immediatamente sul campo. Per sperimentare invece formazioni, schemi e strategie, con ogni nazionale si può organizzare un'amichevole tra titolari e "panchinari".

*EURO 2000* non si limita infatti a riprodurre asetticamente il campionato europeo, ma comprende anche gli altri importanti aspetti che solitamente ruotano attorno alle singole partite. Il giocatore, per esempio, non si limiterà a controllare la formazione in campo ma, vestendo i panni del C.T., dovrà convocare i prescelti da una rosa di giocatori piuttosto ampia, decidendo poi chi mandare in panchina e chi in tribuna. Ad accompagnarci durante le partite di *EURO 2000*, ci penseranno Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi (commentatori di calcio su TMC) con le loro simpatiche cronache e un'esaltante colonna sonora composta dal noto deejay Paul Oakenfold. La condotta arbitrale è forse una delle migliori finora apparse in un videogioco di calcio. In occasione di un gioco scorretto, oltre a fischiare con un leggero ritardo proprio come nella realtà (lasciando con il fiato sospeso i giocatori coinvolti in episodi sospetti), il ventitreesimo uomo in campo si riserva addirittura la facoltà di concedere il cosiddetto "vantaggio", per poi, a gioco fermo, estrarre il cartellino verso l'autore del fallo non fischiato.

Come già accennato in precedenza, ci troviamo dinanzi al videogioco ufficiale dei prossimi Europei di calcio e così tutte le divise delle nazionali (per un totale di 153 diverse magliette), i nomi dei giocatori e, naturalmente, Benelucky (la mascotte ufficiale) rispecchieranno in tutto e per tutto la realtà. Il parco squadre non si limiterà in ogni caso alle sole formazioni qualificate per le fasi finali del torneo; *EURO 2000*

## PALLA LUNGA E PEDALARE

Anche se *EURO 2000* non fa dell'aspetto tattico il proprio cavallo di battaglia, bisogna comunque sottolineare che rispetto alle precedenti simulazioni calcistiche di casa Electronic Arts, sono stati compiuti evidenti passi avanti. Le difese, in particolare, sono ora molto più organizzate e le squadre troppo sbilanciate in avanti finiscono col concedere agli avversari pericolosi contropiedi. Tra le novità, segnaliamo inoltre la possibilità di scegliere tra alcuni schemi predefiniti (solo movimenti senza palla) così da sfruttare al meglio i calci piazzati (punizioni e calci d'angolo).

## IL MOVIOLONE

In un gioco di calcio che si rispetti non poteva certo mancare la moviola. Con la grafica di *EURO 2000* risulta comunque piacevole soffermarsi sulle inquadrature più spettacolari. In ogni momento della partita sarà così possibile interrompere l'azione di gioco e analizzare da ogni prospettiva e alla velocità preferita i falli commessi o i tiri e le rovesciate effettuate. Tutti i replay più importanti vengono poi riproposti tra le azioni salienti a partita conclusa.

Gli stadi sono stati riprodotti ad arte. Particolarmente coinvolgente è poi l'animazione degli spettatori seduti sugli spalti.

**GMC IN BREVE**

*EURO 2000* è
- La simulazione ufficiale dei campionati europei del 2000
- Molto intuitivo
- Graficamente dettagliatissimo

*EURO 2000* non è
- Tatticamente complesso
- Comprensivo di nazionali extraeuropee
- Difensivamente sprovveduto

consente infatti di disputare anche i gironi preliminari e, di conseguenza, scegliere tra ben cinquantuno nazionali.

Altre modalità di gioco consentono poi di sfidare il resto d'Europa anche in contesti diversi da quelli della manifestazione ufficiale. La "Grande Sfida" permette, per esempio, di dar vita a un mini torneo a eliminazione diretta tra un massimo di otto nazionali selezionate del giocatore. Particolarmente originale è poi la modalità "Golden Gol" in cui la fine del match non viene fatta coincidere con lo scoccare del novantesimo minuto, ma soltanto con il raggiungimento, da parte di uno dei due contendenti, di un numero prestabilito di gol. Un'ottima soluzione capace di scongiurare l'insorgere di comportamenti poco spettacolari come meline o catenacci.

*EURO 2000* consente poi di ripercorrere gli europei disputati fin dal lontano 1960, mettendo a disposizione del giocatore le formazioni originali di tutte quelle squadre che, nella storia degli Europei di calcio, sono riuscite a raggiungere le semifinali.

Nel pieno rispetto della tradizione *FIFA*, l'aspetto del gioco che comunque lascia più a bocca aperta, è indiscutibilmente quello grafico. La riproduzione dei calciatori raggiunge livelli qualitativamente elevati sia sotto l'aspetto delle animazioni, sia per quanto concerne il puro aspetto estetico.

**"Possiamo giocare tutti i campionati europei, dal 1960 a oggi"**

Dinanzi agli eventi più significativi della partita (gol, ammonizioni e infortuni), gli atleti si esibiranno in nuove coreografie. La corporatura filiforme con cui venivano rappresentati alcuni calciatori di *FIFA 2000* è inoltre ora stata rimpiazzata da una struttura fisica molto più verosimile.

A incrementare il coinvolgimento del gioco ci pensano poi le splendide ambientazioni. I dodici stadi disponibili (sono naturalmente compresi gli otto campi ufficiali del torneo) sono stati riprodotti alla perfezione, con tanto di spalti animati e ombre delle tribune proiettate dal sole sul campo di gioco.

Il replay si rivela dunque lo strumento ideale per gustarsi al meglio tutta questa opulenza grafica. Solo rallentando la frenetica azione di gioco è infatti possibile soffermarsi sui numerosi dettagli grafici che caratterizzano giocatori e ambientazioni. Al fischio finale di ogni partita, ci penserà poi *EURO 2000* a selezionare i replay delle azioni salienti del match: gol, ammonizioni, espulsioni e persino i calci d'inizio del primo e del secondo tempo.

Comunque vada per la nostra nazionale del cuore, possiamo dunque stare certi che questi saranno davvero dei bellissimi Europei.

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Software Creations ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P133, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato P200, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore modem, Lan ■ Internet www.easportseuro2000.com

**IN ALTERNATIVA...**

***FIFA 2000***, Nov 99, 9 — Comprensivo di campionati per club e di tutte le nazionali del mondo

***VIVA FOOTBALL***, Mag 99, 9 — Il calcio nella sua interpretazione più versatile

**Il miglior modo per vivere in prima persona gli Europei di calcio, al termine dei quali dovremo però cominciare a pensare al prossimo *FIFA*.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 9 | GIOCABILITÀ | 9 |
| SONORO | 8 | LONGEVITÀ | 7 |

**GENERE:** STRATEGIA

# SHOGUN: TOTAL WAR

## La rivoluzione nel campo della strategia è finalmente giunta, ma non arriva dal futuro: bensì dalle antiche lande del Giappone feudale...

Le conseguenze di una battaglia rimangono visibili sul terreno sotto forma di migliaia di guerrieri caduti.

Un ninja fallisce poco onorevolmente la missione.

### LA VIA DEL SAMURAI

Lo sviluppo dei Samurai, nel Giappone antico, avvenne quando il governo centrale subì una perdita di potere a favore dei grandi proprietari terrieri, i quali impiegavano armate private per proteggere i propri confini. I comandanti di queste armate mercenarie erano conosciuti come "Bushi" o "Samurai". Essi seguivano rigidamente un codice etico chiamato "Bushido" e agivano in base ai principi dell'onore e della morale, svolgendo il ruolo di "Sentinelle della Pace".

### DIFENDERE L'ONORE IN RETE

*Shogun* promette meraviglie anche sul versante multigiocatore. Sul server dedicati si potrà battagliare contro avversari in tutto il mondo in un sistema conosciuto come "Ladder" (letteralmente "scala"), dove si potrà stabilire chi sarà il più abile generale del mondo. Al sito ufficiale del gioco www.totalwar.com, si possono trovare notizie in proposito, oltre agli indirizzi dei vari Clan che si stanno formando.

**IL genere della strategia in tempo reale è probabilmente uno dei tre capisaldi del divertimento interattivo, insieme ai giochi sportivi e agli sparatutto in soggettiva.** Questo tipo di giochi ha conosciuto momenti di gloria assoluta, specialmente nel periodo in cui Blizzard e Westwood si davano battaglia rispettivamente a colpi di *Warcraft* e *Command & Conquer*. Molto tempo è passato e i videogiochi si sono evoluti a livelli inimmaginabili, ma qualcosa ha frenato lo sviluppo dei giochi di guerra. L'ultimo vero colpo di coda venne, piuttosto prevedibilmente, dai Blizzard e dal loro *Starcraft*, un gioiello al quale la risposta dei rivali di sempre, i già citati Westwood, fu l'abbastanza deludente *Tiberian Sun*. Il genere, infatti, mostrava evidenti segni di stanchezza, e nonostante la vera e propria ondata di cloni, non ci furono idee veramente rivoluzionarie. Il fatto che le due dimensioni cominciassero ad andare strette al genere era evidente, ma i tentativi di allargare il campo alla terza dimensione ebbero fortune alterne. I van *Warzone 2100*, *Machines*, *Myth*, solo per citarne alcuni, erano buoni giochi, ma non convinsero appieno i giocatori e, soprattutto, rendevano il controllo delle unità piuttosto problematico per chi si era ormai abituato alla visuale isometrica.
Un altro punto destava perplessità negli appassionati della tattica davanti al monit[or]: quelli che venivano presentati come con[flitti] epici, come battaglie campali con grande dispiego di truppe e veicoli, in realtà avevano ben poco di epico. Un massimo di cinquanta unità su un campo di battaglia dalle dimensioni limitate, offriva buoni spunti per azioni di schermaglia e piccoli scontri, ma le battaglie, le vere battaglie, sono tutt'altra cosa.

Qual era allora il sogno dei generali da computer? Semplice: comandare grandi armate di uomini in un gioco che permettesse di manovrare le truppe, sfruttare il terreno, attaccare e difendere obiettivi, tenere unità in riserva per il momento giusto, il tutto, possibilmente, in uno scenario tridimensionale realistico e con un'interfaccia che permettesse di dare ordini alle truppe in modo semplice e razionale, consentendo al giocatore di concentrarsi sulla battaglia e non sulla lettura del manuale. A tutt'oggi, un gioco così sembrerebbe una chimera, un bel sogno irrealizzabile, ma c'era qualcuno che la pensava diversamente: i programmatori della Creative Assembly, che messisi intorno

## IL TEST DEL PONTE

Molti dei giochi che vantavano intelligenze artificiali avanzatissime, naufragavano quando ordinavamo alle nostre truppe di muoversi semplicemente da un punto all'altro della mappa. In particolar modo in presenza di ponti o guadi, le truppe sembravano voler andare da qualsiasi parte, tranne che nella direzione indicata. Vediamo cosa succede in *Shogun*...

**1**

**Molti uomini, un solo ponte, il nemico dall'altra parte. L'attraversamento è d'obbligo e abbiamo già i brividi al pensiero di quello che succederà quando daremo l'ordine di avanzata...**

**2**

**Ordiniamo a due unità di fanteria e a una di cavalleria l'attraversamento: uomini e cavalli si muovono verso la temibile strozzatura del ponticello. Non osiamo guardare...**

**3**

**Incredibile! Non solo le truppe prendono la giusta direzione, ma la fanteria occupa un lato del ponte lasciando spazio alla cavalleria per un attraversamento più rapido e ordinato.**

**4**

**Pochi secondi sono bastati per far passare il ponte a qualcosa come quaranta cavalieri e ottanta samurai Yari, che ora sono liberi di ingaggiare il nemico e guadagnare onore e gloria.**

**La nebbia può rivelarsi un nemico temibile, ma il saggio dice: "Ciò che ostacola te, ostacola anche il tuo nemico".**

a un tavolo hanno deciso di fare proprio questo: prendere tutto quello che c'è di meglio nel genere strategico, eliminare le cose noiose, frullare tutto quanto in un contesto storico originale e mai affrontato in precedenza come il Giappone feudale del millecinquecento, condire il tutto con una grafica bellissima e che funziona senza intoppi né bug. Il risultato di questi proponimenti è *Shogun*.

## "Si ha la sensazione che tutto sia perfetto, che ogni cosa sia al posto giusto"

Inutile perdersi in fronzoli e preamboli. *Shogun* è un gioco fantastico. Pensiamo a tutti i vari luoghi comuni coniati per un videogioco: "Facile da imparare, difficile da padroneggiare", "altri cinque minuti e poi smetto", "bello da vedere e da giocare". Bene, tutti questi concetti si applicano perfettamente a *Shogun*, con la differenza che qui non si tratta di slogan da applicare alle confezioni, ma corrispondono tutti alla realtà, dal primo all'ultimo. Il fatto che sia ambientato in un contesto storico così originale poi, non significa affatto che chi non conosce il Giappone feudale non apprezzerà il gioco, viceversa sarà molto più facile che, giocando, si appassionerà al periodo trattato e voglia sapere tutto sui Samurai!

È difficile spiegare perché *Shogun* sia così bello: forse è perché la grafica è semplicemente straordinaria, forse è a causa del suo meccanismo di gioco così intrigante che coniuga strategia e tattica in modo così fluido, forse è perché, infine, tutto funziona come dovrebbe e nel mondo dei videogiochi questo non è assolutamente una costante.

Un'analisi sommaria rivela che *Shogun* è diviso in due sezioni distinte: la mappa strategica e la battaglia. La prima sezione offre la visione di una cartina geografica del Giappone divisa in varie regioni, ognuna delle quali ha un suo valore in risorse. Immaginiamo il tabellone di gioco del Risiko, il famoso gioco da tavolo, e avremo un'idea piuttosto chiara di quello che la cartina rappresenta. Le nostre armate sono rappresentate da pedine che possiamo spostare da una regione all'altra, ma a differenza del Risiko, queste pedine possono anche non rappresentare eserciti. Ai nostri ordini avremo anche emissari per proporre trattati di pace, spie che ci informeranno sull'entità delle forze nemiche, le affascinanti Geisha per sedurre i Taisho avversari e anche i letali Ninja, che useremo per cercare di assassinare personaggi scomodi. In questa fase il gioco è a turni e ci dovremo occupare anche della gestione del nostro impero, edificando strutture là dove lo riterremo opportuno. Potremo per esempio decidere di aumentare la produttività di una zona, erigere monasteri e caserme per l'addestramento dei soldati, ma anche torri di guardia, fucine, miniere e palazzi. Molte

### L'ATTACCO DEL NINJA

**Una delle mille caratteristiche interessanti di *Shogun* riguarda l'impiego dei Ninja per assassinare importanti personaggi rivali. Muoviamo il nostro assassino in posizione e partirà un filmato dove osserveremo l'azione. Le probabilità di riuscita dipendono da molti fattori, non ultimo il caso, e noi saremo semplici spettatori del tentato assassinio, come è giusto che sia.**

**Il panorama si estende all'orizzonte senza traccia di imperfezioni.**

## CLAN RIVALI

Sette clan controllabili dal giocatore, più uno neutrale che rappresenta i contadini ribelli e i Ronin, ovvero i Samurai senza padrone. C'è davvero di che scegliere...

**HOJO**
Sono ricchi e lo dimostrano costruendo castelli ovunque.

**IMAGAWA**
Fanno largo uso di coraggiosi guerrieri Shinobi e... di Ninja!

**MORI**
Hanno la loro forza nel gran numero di feroci Guerrieri Monaci.

**ODA**
I Guerrieri Yari Ashigaru sono la loro punta di diamante.

**SHIMAZU**
Reclutano Samurai No-Dachi, e ne reclutano in gran numero...

**TAKEDA**
Si affidano alla forza della loro leggendaria cavalleria.

**UESUGI**
Dispongono dei migliori arcieri di tutto il Giappone e sanno come usarli.

**RONIN**
Ronin e contadini combattono autonomamente e senza controllo.

Una carica di cavalleria avrà effetti deleteri sul morale delle truppe nemiche.

## L'ARTE DEL GIAPPONE FEUDALE

L'attenzione ai dettagli è veramente ciò che fa la differenza tra un gioco qualunque e un capolavoro. In questo *Shogun* non teme davvero confronti. Le semplici immagini usate per comunicare gli avvenimenti nel gioco sono in perfetto stile giapponese, con quel tocco di antichità che le fa sembrare stampate su carta di riso. Un tocco di classe, uno dei tanti...

strutture servono a produrre unità da combattimento, altre ne aumentano l'efficienza o hanno scopi di carattere economico. L'economia è basata sulle risorse naturali, ma a differenza degli altri giochi del genere, non ci occuperemo in prima persona della raccolta. I nostri contadini lo faranno per noi e tutto quello che dovremo controllare sarà l'ammontare di denaro nelle nostre casse, per decidere poi se potremo o no costruire quello che ci serve. Tutto questo sistema risulta molto più facile da giocare che non da spiegare; una delle qualità di *Shogun*, forse la più importante, è infatti l'estrema facilità di utilizzo.

Lo scopo principale del gioco è quello di conquistare tutte le provincie del Giappone a spese degli altri clan, e per fare ciò dovremo espandere il nostro territorio. Fatalmente, presto o tardi, ci troveremo nelle condizioni di dover invadere un territorio occupato, e allora sarà battaglia. Intelligentemente, il gioco ci permette di dirigere personalmente l'attacco o di lasciare il compito al computer, che deciderà le sorti dello scontro in base alle forze in campo e alla loro qualità. A volte potremo decidere per questa opzione, ma indubbiamente, in caso di battaglie importanti, vorremo metterci alla testa delle nostre truppe e guidare l'attacco o la difesa: entreremo così in modalità battaglia.

Ad attenderci troveremo scenari di una bellezza raramente vista in giochi di questo genere: colline, altopiani scoscesi, pianure attraversate da fiumi e macchiate di alberi e foreste. Il tutto condito da condizioni atmosferiche variabili in base alle stagioni: pioggia, neve, sole e anche nebbia. La particolarità che salta all'occhio subito dopo la meraviglia della grafica è quella dell'enorme dimensione del campo di battaglia. C'è tutto lo spazio che ci serve per manovrare, per usare le colline come nascondiglio per la nostra cavalleria o come base per i nostri arcieri. A cosa serve tutto questo spazio? A contenere tutte le cinquemila unità che possono occupare il campo di battaglia simultaneamente. Scordiamoci le scaramucce e gli scontri isolati: prendere il controllo di uno squadrone di un centinaio di cavalieri e mandarli all'assalto è un'emozione completamente diversa. Ovviamente c'è un piccolo trucco: le unità sono bidimensionali, altrimenti ci sarebbe voluta tutta la NASA per far girare il gioco in modo decente. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, però, il contrasto tra il

La quantità di stendardi indica il livello di onore, e quindi il livello di esperienza, delle truppe.

## REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Shogun* con il nostro computer.

■ Sistema **P200, 32 MB RAM, software**

**VERDETTO: Scattoso e poco definito, senza scheda 3D il gioco funziona, ma è meglio evitare...**

■ Sistema **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo3**

**VERDETTO: Perfetto, dettagliato e fluido. Uno spettacolo di grafica e giocabilità da lasciare senza fiato.**

Prima dello scontro possiamo decidere la formazione generale dell'armata.

terreno in 3D e le unità a due dimensioni non stona, non si avverte, e questo perché ogni singolo soldato o cavaliere è animato in modo superbo, arrivando a tocchi di classe veramente da togliere il respiro, come le casacche che svolazzano al vento, gli arcieri che tendono l'arco o gli archibugieri che ricaricano lo schioppo e alternano le linee di fuoco proprio come nella realtà. Vedremo i nostri soldati correre, marciare, brandire le lance, galoppare, darsi alla fuga e, immancabilmente, cadere al suolo colpiti dalle nuvole di frecce o dalla lama di un nemico. È possibile definire le formazioni in modo estremamente preciso, tenendo conto delle posizioni e delle forze e debolezze delle proprie unità, è possibile contrapporre la cavalleria agli arcieri, gli Yari Samurai e le loro lunghe lance alle cariche della cavalleria pesante. *Shogun* tiene in conto il morale, l'esperienza, il tipo di arma il terreno e l'abilità dei condottieri, proprio come un sofisticato gioco di guerra tradizionale, ma è anche possibile applicare la vecchia e consolidata tattica del "Vai e massacra", mandando tutti all'attacco in un assalto dove la tattica è solo un'opinione. Il divertimento è assicurato in entrambi i casi, anche se alla lunga, ovviamente, i bravi generali avranno la meglio sugli impulsivi kamikaze.

Giocando si ha la netta sensazione che tutto sia perfetto, che ogni cosa sia al posto giusto. Una volta impostata la tattica si mandano le truppe all'assalto e il risultato è quasi sempre un parossistico groviglio di uomini e di urla, di nitriti e di frecce. A quel punto potremo soltanto incrociare le dita e sperare che i nostri samurai siano

**"Le battaglie si risolvono quasi sempre in poco più di quindici minuti"**

abbastanza motivati da schiantare la resistenza avversana o da tenere duro fino a quando giungeranno i rinforzi a dare man forte, naturalmente se saremo stati abbastanza abili da tenere in serbo dei rinforzi. Muovendoci con la telecamera sul campo di battaglia sentiremo i suoni allontanarsi o avvicinarsi, mentre una tambureggiante musica di ispirazione nipponica sottolineerà perfettamente e dinamicamente gli eventi. Scorgeremo le nostre colonne di samurai scendere dai pendii in lontananza come un fiume in piena e daremo i tocchi conclusivi alla nostra tattica spostando quei duecento monaci guerrieri o dando ordine a quei quattrocento cavalieri di supportare le milizie in avanguardia. In una parola: saremo dei veri generali, a capo di un vero esercito, impegnato in una battaglia veramente epica. Il risultato dello scontro dipenderà totalmente dalla nostra abilità nel prevenire le mosse dell'astutissima intelligenza artificiale, la migliore mai vista in un gioco strategico, e sarà un risultato sul quale non potremo obiettare: il computer, stavolta, non bara e non inganna. Sarà una questione di velocità, le battaglie si risolvono quasi sempre in poco più di quindici minuti, di acume tattico e di intelligenza. La fortuna c'entra veramente poco.

Una campagna titanica rigiocabile infinite volte, un buon numero di battaglie storiche e scontri personalizzabili su oltre ottanta mappe tra le quali scegliere completano l'offerta, per non parlare del supporto per le partite multigiocatore.

Poco altro da aggiungere, un titolo come questo capita una volta ogni tanto. *Shogun* è un acquisto obbligato sia per chi ama i giochi strategici, sia per chi ama i videogiochi in generale.

## GMC IN BREVE

*Shogun* è:
- Il miglior gioco strategico in circolazione
- Graficamente incantevole
- Facilissimo da giocare

*Shogun* non è:
- Destinato a pochi eletti
- Per niente superficiale
- Adatto a chi vuole mantenere una vita sociale

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Creative Assembly ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 300 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.totalwar.com

**Ci inchiniamo davanti al nuovo re della strategia. *Shogun* è il nuovo termine di paragone e i concorrenti dovranno regolarsi di conseguenza.**

| GRAFICA | 9 | GIOCABILITÀ | 9 |
|---|---|---|---|
| SONORO | 9 | LONGEVITÀ | 8 |

**IN ALTERNATIVA...**

***Napoleon 1813* 2**, Nat 99 7
Tentativo, fallito, di ricreare la guerra napoleonica a livello tattico e strategico

***Myth II Soulblighter***, Mar 99 8
Eccellente gioco tattico 3D, bello e divertente ma che lascia poca libertà d'azione.

GENERE: STRATEGIA

# METAL FATIGUE

Tre ambiziose corporazioni, tre fratelli divisi e una civiltà aliena scomparsa. Che la guerra abbia inizio.

Mezzi al lavoro sotto la crosta terrestre. Per arrivarci avremo bisogno della perforatrice.

### UN CURRICULUM DI TUTTO RISPETTO

Una nota piuttosto curiosa è data dal passato del programmatore che si è occupato dell'intelligenza artificiale: Mark Baldwin. Infatti, prima di dedicarsi alla costruzione di credibili nemici per gli amanti delle guerre giocate sul computer, lavorava per il celebre S.A.C., lo Strategic Air Command. Il S.A.C., durante la Guerra Fredda, era la branca dell'aviazione americana incaricata, nel caso estremo, di condurre l'offensive nucleare contro l'Unione Sovietica. Per questo motivo raggiunse i più elevati indici di prontezza operativa tra tutte le forze americane, venendo da molti considerato come il migliore corpo militare al mondo.

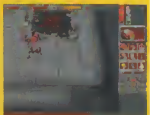
**PARE** che esista una ferrea legge della fantascienza e cioè che anche nel futuro lontano potremo sempre contare sulla rassicurante presenza della guerra. A questo non sfugge l'ultimo gioco della Psygnosis, *Metal Fatigue*, ma, d'altra parte, dobbiamo confessare che sarebbe piuttosto noioso un gioco strategico senza conflitti.

Lo scontro tra le gigantesche corporazioni che si sono sostituite ai nostri Stati attuali, viene provocato dalla scoperta di una civiltà aliena: gli Hedoth. Pur essendo scomparsi, questi alieni guerrafondai hanno lasciato, sparso per lo spazio, un ghiotto arsenale tecnologico e l'ambizione di impossessarsene scatena la guerra tra le tre principali corporazioni, prima alleate: la Rimtech, la Mil-Agro e la Neuropa. Noi vedremo questo conflitto con gli occhi di tre fratelli che, per diversi motivi, sono destinati a scontrarsi, guidando ognuno le forze di ciascuna corporazione.

La trama è dichiaratamente ispirata ai cartoni animati giapponesi e si può dire che i veri protagonisti di *Metal Fatigue* sono i "combot", giganteschi robot da combattimento antropomorfi. Questi signori della guerra futura sono composti da braccia, torso e gambe e noi potremo scegliere modelli diversi per ogni parte, personalizzando ogni combot a seconda delle nostre esigenze. Potremo quindi disporre di combot specializzati negli attacchi a distanza oppure di mezzi particolarmente resistenti o, ancora, di combot volanti. Per equilibrare la potenza di questi mezzi, non è però possibile usarli sottoterra, dove invece dovremo rivolgerci a strumenti più tradizionali, come carri armati, semoventi di artiglieria e blindati lanciamissili. Una delle particolarità infatti di *Metal Fatigue* è data dal fatto che in tutte le missioni dovremo gestire più di un campo di battaglia. Infatti, oltre alla usuale superficie terrestre,

Il modo migliore per non avere perdite è di godere di una superiorità schiacciante, come in questo caso.

### NON TUTTI I COMBOT, E LE CAMPAGNE SONO UGUALI

Se con il progredire delle missioni sarà sempre più comune costruire dei combot "ibridi", cioè costruiti con pezzi ideati dalle altre corporazioni, le filosofie costruttive rimangono diverse. Questo probabilmente è anche uno dei fattori che influenza la difficoltà delle tre campagne, crescente a partire da quella della Rimtech per arrivare a quella della Neuropa. I combots della Rimtech, in effetti, sono i migliori, essendo la "giusta" via di mezzo tra capacità offensive difensive. Seguono poi i mezzi della Mil-Agro, molto più potenti nell'attacco, con una preferenza per il corpo a corpo, ma decisamente più fragili. Infine troviamo i combot della Neuropa, con le migliori armi a distanza ma ancora meno resistenti. Per i carri invece, l'unica differenza degna di nota è data da quelli della Mil-Agro, più robusti, stranamente, e dotati di maggiore potenza di fuoco.

Aeroplani al lavoro. Alcuni dei nostri caccia mostrano le proprie abilità al nemico.

### ANALOGIE, STEREOTIPI E VECCHIA PROPAGANDA

Saranno forse in pochi a notarlo, ma la caratterizzazione delle tre corporazioni ricorda alcuni stereotipi, o forse meglio, una visione tipica dei ~~decenni~~ passati. Infatti, la Rimtech, caratterizzata dal colore azzurro, è un corporazione che viene definita "idealista in un mondo che idealista non è". È militarista, ma con un forte senso dell'onore. La Mil-Agro, di colore rosso, invece è la compagnia più violenta e brutale. Adora la guerra e il combattimento e se partecipa a dei negoziati, è solo per confondere le altre corporazioni. Guidata dalla famiglia Cob, i cui membri sono ovviamente uno peggio dell'altro, non ha alcun rispetto per la vita umana. Infine, troviamo la Neuropa, una teocrazia che venera gli Hedoth e che è caratterizzata dal colore violetto. Questa corporazione, misteriosa e furtiva, basa la propria strategia sugli attacchi di sorpresa.

combatteremo negli strati più lontani dell'atmosfera e nel sottosuolo.

Non manca poi la raccolta e la gestione delle risorse. La prima è data dall'energia, ottenibile principalmente dalla lava o, in aggiunta, dall'energia solare. La lava viene raccolta da appositi veicoli, gli "hover vehicles" capaci anche di costruire gli edifici, mentre l'energia solare è ottenuta dai pannelli solari. La seconda risorsa è data dai nostri uomini e si ottiene grazie alla costruzione delle "cryofarms", specie di dormitori criogenici. È chiaro che gli hover sono essenziali per la vittoria, visto che grazie a questi mezzi potremo ottenere le risorse e le installazioni necessarie.

Per quanto riguarda la grafica, invece, in 3D e decisamente curata, la potremo ammirare da diverse angolazioni e distanze, grazie alla visuale mobile e allo zoom. Spiccano in maniera particolare, ma non a caso, i movimenti dei combot, fluidi e credibili. Non solo, durante gli scontri tra questi colossi, si apprezza anche la varietà degli attacchi e degli spostamenti, che contribuiscono a rendere il combattimento estremamente godibile. D'altro canto, risulta difficile dare un giudizio altrettanto positivo agli altri mezzi.

## "In tutte le missioni dovremo gestire più di un campo di battaglia"

Infatti, se i carri armati sono resi senza infamia e senza lode, qualche pecca la si nota negli aeroplani che danno l'impressione di essere "incollati" sullo sfondo. Un'altra nota dolente è data dal sonoro. Le musiche non sono abbastanza coinvolgenti e non sempre riescono a creare l'atmosfera adeguata, mentre alcuni effetti sonori, come i combot in movimento, tendono a sovrapporsi l'uno sull'altro, con risultati non proprio piacevoli.

È invece più rilevante la questione dell'intelligenza artificiale, vero tallone d'Achille di questo genere di giochi. Nelle intenzioni degli sviluppatori il problema doveva essere risolto creando dei "generali" artificiali. In altri termini, non esisterebbe una sola intelligenza artificiale, ma diverse personalità che dovrebbero giocare ogni missioni in modo diverso. Il risultato è dubbio, visto che, se è vero che il computer è nella maggior parte dei casi più abile di noi nel raccogliere le risorse, non riesce poi a trasformarle in maniera adeguata. Le diverse "personalità" sono poi schiacciate dai vantaggi iniziali di cui può disporre l'avversario, che spesso sono tali da coprire eventuali differenze di strategia. Non si può però tralasciare il fatto che effettivamente le missioni sono più difficili e varie della media, anche se spesso sono molto lunghe, forse troppo.

La possibilità di velocizzare il gioco, che manca, avrebbe se non altro risolto questo problema, che però è in parte riequilibrato dal fatto di dover combattere su due o tre piani diversi.

Nel complesso comunque, *Metal Fatigue* è un buon prodotto, con una grafica al passo con i tempi, qualche particolare innovativo e la capacità di divertire a lungo.

Infine, è bene sottolineare che è semplice da imparare e da giocare, anche se qualche comando in più sarebbe stato il benvenuto.

### GMC IN BREVE

*Metal Fatigue* è
- Uno dei pochi buoni giochi strategici in 3D
- Caratterizzato da missioni lunghe
- Un gioco dalla grafica ben curata

*Metal Fatigue* non è
- Adatto a chi vuole finire un gioco in fretta
- Un gioco difficile da imparare
- Un prodotto per chi ha dei pregiudizi sui fratelli

■ Casa Psygnosis ■ Sviluppatore Zono Inc ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 60 MB HD, Scheda 3D 4MB ■ Sistema Consigliato PII 233, 300 MB HD, Scheda 3D 8MB ■ Acceleratori Grafici Glide, Open GL ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.metalfatigue.net

**Un'ottima grafica, trenta missioni e robot giganteschi. Con un avversario più stimolante sarebbe quasi perfetto.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 8 |
| SONORO | 6 | LONGEVITÀ | 9 |

**IN ALTERNATIVA...**

***Homeworld***, Set 99, 9
Alieni molto più presenti e bellicosi e un'ottima grafica in 3D.

***Tiberian Sun***, Ott 99, 7
Un classico della strategia, con una trama avvincente e consolidata.

**GENERE:** SIMULATORE DI VOLO

# GUNSHIP!

## La prossima (speriamo solo eventuale!) guerra mondiale vista dall'abitacolo di tre elicotteri anticarro dell'ultima generazione.

La resa delle volute di fumo attraverso cui passa l'elicottero è sorprendentemente realistica.

### QUATTRO OCCHI SONO MEGLIO DI DUE

**La necessità più impellente sul campo di battaglia è quella di scoprire per primi la posizione e l'entità delle forze nemiche, per poter prendere le necessarie misure in tempo utile. A tal fine, tutti i moderni elicotteri da combattimento sono governati da due uomini: il pilota, cui spetta il compito di "far volare" il mezzo, e l'armiere, che si deve occupare solo della designazione e della distruzione degli obiettivi nemici. Sia chiaro che, secondo la filosofia della sopravvivenza in battaglia, entrambi gli uomini sono in grado di svolgere anche il compito del loro collega. In questo modo, nel caso in cui uno dei due venga messo fuori combattimento, l'altro sarà in grado di riportare il velivolo alla base senza ulteriori danni.**

**NELL'** affollato panorama delle simulazioni di elicotteri da combattimento si affaccia il nuovo prodotto della Microprose pensato, secondo Tim Goodlett che ne ha curato il progetto, per dare al giocatore la massima libertà di scelta tra le diverse caratteristiche di gioco e di volo, in modo da rendere piacevole l'apprendimento attraverso parecchi livelli di difficoltà via via selezionabili.

Il retroscena storico di *Gunship!* ci proietta in un immediato futuro, dove le disperate condizioni economiche spingono la Russia a un deciso attacco contro l'Europa occidentale. A noi sta la scelta se schierarci con i soliti russi e americani o, grande novità, con inglesi e tedeschi. Potremo così pilotare i tre più sofisticati elicotteri anticarro del momento, l'Apache per americani e inglesi, il Tiger per i Tedeschi e l'Havoc per i russi. Teatro delle operazioni saranno i paesaggi offerti dai territori dell'Europa centrale, che ci mostreranno un variegato panorama di foreste, paludi, fiumi, laghi e rilievi perfettamente modellati, su cui sono realisticamente disposte città, industrie, aeroporti, fattorie e campi coltivati. Si tenga conto che questo spazio virtuale è stato progettato per essere sorvolato a bassa quota dai nostri draghi volanti d'acciaio. Le foreste sono costellate di radure dove potremo nasconderci dalla vista del nemico e, allo stesso modo, giocheremo a rimpiattino con il nemico riparandoci dietro alle numerose colline disseminate nel paesaggio. Anche gli spazi aperti sono riprodotti in modo molto realistico, e non troveremo mai un deserto sconfinato tra una selva e l'altra, ma piccole macchie boschive, singoli alberi e perfino filari di piante ai bordi dei campi, proprio come si potrebbe ammirare da un vero elicottero in volo sulla campagna! Altro punto forte del gioco è la resa delle condizioni atmosferiche, che passano dalla perfetta rappresentazione del clima sereno di una giornata estiva a quella di una cupa notte di tempesta, tanto realistica da farci spesso cercare il tasto del riscaldamento del nostro abitacolo. Anche le tristi giornate di pioggia ci ricordano che la zona geografica dove ci troviamo è ben lontana dalla ridente e assolata realtà italiana. *Gunship!* si apre mostrandoci una rosa di alternative che vanno dal volo immediato, in cui ci potremo gettare nell'azione ogni volta con un elicottero

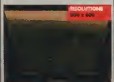
> **"Finalmente potremo pilotare un elicottero europeo!"**

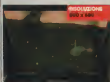
diverso, al singolo scenario e alla campagna completa, fino al gioco in rete. Non trascuriamo le opzioni di gioco, che ci permettono di regolare la difficoltà degli scontri, il profilo di volo e il livello di dettaglio che può supportare la nostra scheda grafica. L'opzione della campagna completa, a nostro parere la più interessante, ci lancerà in un conflitto vero e proprio, dove ci troveremo a contatto con truppe tese a compiere la propria missione nel modo più efficiente.

Come abbiamo già detto, le unità che

### REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Gunship!* con il nostro computer.

■ Sistema **P266, 32 MB RAM, schede 3D prime generazione**

**VERDETTO: La fluidità è garantita solo al livello minimo di dettaglio e mancano gli effetti atmosferici!**

■ Sistema **PII 450, 64 MB RAM, Voodoo 3**

**VERDETTO: Fluidità estrema; gli effetti atmosferici e le esplosioni sono entusiasmanti.**

L'interno dei diversi elicotteri è ben realizzato e diverso da modello a modello, peccato però che i pulsanti non siano accessibili col mouse.

## LA VISTA DEL FALCO

Premesso che le battaglie avvengono in qualsiasi ora del giorno e della notte, in qualsiasi stagione dell'anno, e con qualsiasi tempo atmosferico, la possibilità di reperire il nemico al più presto nel buio, nel fumo o nella nebbia, è fondamentale per chi voglia sopravvivere almeno una giornata sul campo di battaglia. A questo scopo, i moderni elicotteri da combattimento sono dotati di un equipaggiamento a infrarossi che rileva le fonti di calore anche a parecchi chilometri di distanza, proiettando le immagini così ottenute su uno schermo che assume il caratteristico colore verde. Si pensi che la sensibilità di queste apparecchiature consente di rilevare perfino la differenza di temperatura tra l'ambiente e un corpo umano a parecchie centinaia di metri di distanza, tanto che le ultime divise militari sono fabbricate in modo da attenuare anche l'emissione di calore all'esterno.
In poche parole, al soldato moderno non conviene nemmeno sudare dalla paura, quando c'è un elicottero nemico nei pressi...

popolano il campo di battaglia di *Gunship!* hanno una particolarità che le distingue da quelle delle altre simulazioni di volo militare, ciò a cui noi assistiamo è solo una piccola parte di una grande battaglia, dove ognuno deve eseguire ordini precisi. Nessuno si trova, quindi, in una determinata posizione senza avere altro da fare che darci noia anzi, noi saremo solo uno dei tanti ostacoli che il nemico si troverà davanti nel compimento della propria missione, e come tali verremo trattati e affrontati. Questo per dire che, sotto di noi, avranno luogo battaglie vere e proprie, dove i mezzi avversari saranno comandati dal computer allo stesso modo dei nostri, e ciascuno di essi dovrà bilanciare i propri sforzi tra il tentativo di raggiungere il proprio obiettivo e quello di eliminare la minaccia nemica. Come in un vero campo di battaglia, tutti si mimetizzeranno appena possibile e sceglieranno le armi e le tattiche più adatte per affrontare le diverse minacce.

Le battaglie notturne hanno sempre un che di romantico...

*Gunship!* ci offre tre diverse alternative di realismo, che ci permettono di scegliere quanta attenzione dedicare al volo e quanta al combattimento vero e proprio. Il livello semplificato consente di dedicarsi totalmente al combattimento, mentre quello medio impiega i comandi in modo realistico, limitando però la verosimiglianza delle forze fisiche a cui viene sottoposto il velivolo. L'ultima opzione ci proietterà all'interno di una vera e propria simulazione, presentando tutti i problemi che deve affrontare un pilota di elicottero per mantenere stabile il suo mezzo, sfrecciando ad altissima velocità a poche decine di metri da terra. Oltre alla possibilità di giocare in rete e via Internet, una caratteristica che rende ancora più appetibile *Gunship!* riguarda la compatibilità con l'AirLand Combat System, un ambiente virtuale che ci consentirà il collegamento con il futuro *Tank Platoon!* della Microprose. Saremo così in grado di creare battaglie tra partecipanti tutti umani a bordo sia di carri sia di elicotteri anticarro, approfondendo ulteriormente lo spessore e il significato della parola "Simulazione".

In conclusione, possiamo affermare che *Gunship!*, pur senza rappresentare una grande novità in quanto a idee, è un gioco emozionante e curato nei particolari. Una nota di merito va riservata al comportamento degli avversari, fin troppo intelligenti e pericolosi rispetto alle altre simulazioni. Per questi motivi, ci sentiamo di consigliarlo a tutti coloro che subiscono il fascino degli scontri dell'era moderna, a prescindere dalla loro conoscenza delle armi e delle regole di combattimento sul campo.

GIOCHI COMPUTER

**GMC IN BREVE**

*Gunship!* è
- Graficamente stupendo
- Realistico nel combattimento
- Coinvolgente

*Gunship!* non è
- Monotono
- Un gioco innovativo
- Tecnicamente complesso

■ Casa Hasbro ■ Sviluppatore Microprose ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P266, 32 MB RAM, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.gunship.com

**IN ALTERNATIVA...**

***Ka-52 Team Alligator***, Apr 00, 7
Azione caotica e un elicottero esotico, ma il realismo mostra già segni di stanchezza.

***Apache-Havoc***, Mar 99, 8
Due elicotteri di eserciti avversari per spenmentare tutti i lati del fronte

***Gunship!*** **è un simulatore adatto sia agli amanti degli sparatutto ad ala mobile, sia ai tecnici della guerra aerea ravvicinata.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 9 | GIOCABILITÀ | 8 |
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 8 |

**8**

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

# STARLANCER

## Il sistema solare diventa il nostro campo di battaglia personale.

In *Starlancer* vivremo una vera guerra, dai claustrofobici corridoi della Reliant alla immensità siderali.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

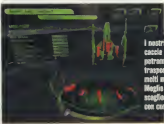
Il ritmo dei combattimenti è frenetico, e il colpo di scena sempre dietro l'angolo.

### ARRUOLIAMOCI NELL'ALLEANZA

Oltre a offrire battaglie tra caccia spaziali a profusione, *Starlancer* dispone di una sezione dedicata al multigiocatore molto completa. Gli appassionati di gioco in rete o su Internet potranno trovare, infatti, ben sei scenari creati appositamente per il gioco in squadra (teamplay) e per il tutti contro tutti (deathmatch). Inoltre, ogni missione portata a termine nel corso della campagna principale potrà essere rigiocata insieme ad altri piloti in carne e ossa. L'indirizzo Internet a cui trovare le arene virtuali dedicate a *Starlancer* è www.zone.com, sulla Gaming Zone di Microsoft.

Ci sono dei giochi che segnano un genere. Per quanto riguarda la simulazione spaziale, uno dei titoli che ha appassionato maggiormente intere generazioni di piloti stellari in erba è stato certamente *Wing Commander*. Alcuni elementi di quella saga, cominciata quando i CD-ROM non erano che una fantasia e terminata due anni orsono, sono entrati a far parte del codice genetico dei migliori giochi spaziali. Ancora oggi, una traccia di nostalgia coglie gli appassionati più navigati, assistendo ai combattimenti tra nugoli di agili caccia, che si affrontano simili a vespe impazzite all'ombra di mastodontiche astronavi e di letali raggi laser dai colori cangianti. Ricordi lieti di pomeriggi trascorsi a ingegnarsi su come terminare una missione, o dedicati a riguardare all'infinito uno dei filmati di intermezzo tra le innumerevoli battaglie dei cinque capitoli di *Wing Commander*. Ma le idee non muoiono facilmente e, dall'immaginazione di chi ci regalò tante ore di divertimento, ecco spuntare una nuova stella nel firmamento delle simulazioni spaziali: il suo nome è *Starlancer*.

Naturalmente c'è una guerra in corso, un sanguinoso conflitto per il dominio del sistema solare che vede opposta l'Alleanza Occidentale alla Coalizione Orientale. Lo schieramento composto da America, Giappone, Francia, Spagna, Inghilterra, Germania e Italia sta passando un momento critico. Un attacco a sorpresa ha decimato le flotte italiana e francese. Ogni uomo è chiamato a fare la sua parte. La nostra consiste nel pilotare un caccia, e quindi eccoci con una divisa nuova di zecca, sacco in spalla, pronti a ingrossare le file del 45° Volontari. La squadriglia è composta da tipi duri, la Reliant è una nave che ha visto più battaglie del dovuto, ma ne è uscita sempre tutta d'un pezzo; il comandante Enriquez è una donna di grande carisma. Insomma, siamo in una forgia per eroi, ma non lasciamoci trascinare dall'entusiasmo perché lo spazio è un posto veramente inospitale, brulicante di navi della Coalizione pronte a farci diventare storia.

Sono trascorsi pochi minuti da quando abbiamo installato *Starlancer*, eppure sembra di avere sempre vissuto nel ventiduesimo secolo. I filmati, i rapporti, i notiziari del network dell'Alleanza, la nostra cuccetta che sembra ricavata dalla paratia stessa dell'astronave, ogni particolare ricrea

I nostri caccia non potranno trasportare molti missili. Meglio sceglierli con cura.

Abbassare gli scudi protettivi dei caccia avversari richiederà precisione e tenacia.

### TRAMA IN EVOLUZIONE

La storia del conflitto tre l'Alleanza e la Coalizione è piena di battaglie vinte o perse per il coraggio di un solo pilota. Naturalmente in *Starlancer*, quel pilota potremo essere noi. La trama del gioco, infatti, prenderà pieghe differenti a seconda dei nostri successi. Per esempio, lasciarsi sfuggire un nemico durante un combattimento equivarrà a rincontrarlo in seguito più agguerrito che mai, fallire nella distruzione di una grossa nave della Coalizione significherà vederla schierata in una battaglia successiva, assistere alla distruzione della nostre portaerei stellare vorrà dire essere riassegnati a una nuova unità. Inoltre, i dialoghi tra i compagni di squadriglia (tutti in inglese, e con accenti differenti a seconda della nazionalità di chi parla) cambieranno in base dell'esito delle missioni, e potremo ricavere complimenti o cicchetti dai nostri superiori.

## NUOVI CAPITOLI IN ARRIVO

Il futuro incombe su *Starlancer* e, ancora prima che il gioco raggiunga gli scaffali, si comincia a parlare dell'immancabile capitolo successivo. In questo caso, però, sarebbe meglio usare il plurale. Mentre il capo progetto Erin Roberts si lascia scappare indiscrezioni su un probabile *Starlancer 2*, gli sviluppatori della Digital Anvil non stanno perdendo tempo e fervono i preparativi per un nuovo episodio che, pur basandosi sulla linea temporale inaugurata da *Starlancer*, ci offrirà un'esperienza di gioco molto differente. Con un salto di ben 900 anni, e con il sanguinoso conflitto per il dominio del sistema solare ormai ridotto a un pallido ricordo, si schiuderanno le porte alle meraviglie delle immensità siderali. In questa nuova frontiera, le opportunità più allettanti saranno alla mercé di tipi determinati e pieni di iniziativa o, come si direbbe al giorno d'oggi, dei *Freelancer*. Così è stato battezzato il prossimo titolo della saga spaziale di Microsoft, un gioco dalle grandi potenzialità in cui non mancheranno i combattimenti, ma che lascerà spazio al commercio e all'esplorazione, all'interno di un universo virtuale che i programmatori si azzardano a definire enorme e in continua evoluzione. Al momento, un'atmosfera di massima segretezza circonda *Freelancer*, ma le prime immagini lasciano sperare, se non in una rivoluzione, almeno in un bel seguito.

alla perfezione un'atmosfera di urgenza. Non dobbiamo fare altro che lasciarci trasportare dagli eventi e impugnare il joystick, il resto è tutta azione.

Il cuore di *Starlancer*, infatti, è riposto nell'oscurità del cosmo, un ambiente che è stato riprodotto in maniera molto valida e senza eccessi inutili. Non mancheranno certo navi stellari, pianeti, campi di asteroidi e nebulose colorate ma, senza nulla togliere alla spettacolarità, nelle battaglie che ci vedranno protagonisti gli effetti speciali non prenderanno mai il sopravvento sulla velocità dello scontro, permettendo al gioco di girare sempre in maniera molto fluida. Questo è un grande pregio perché, seduti nell'abitacolo di un caccia, la nostra attenzione dovrà essere rivolta principalmente al combattimento. Gli unici momenti di tregua saranno rappresentati dagli spostamenti tramite l'iperguida, che generalmente costituiranno il raccordo tra le varie fasi della missione. La nostra abilità di guerrieri verrà messa a dura prova, e saranno necessari nervi d'acciaio per sconfiggere gli accaniti piloti della Coalizione.

Tra noi e una tragica fine ci saranno

**"Lasciamoci trasportare, tutto il resto è azione"**

solamente un sottile strato di cristallo blindato e qualche pannello metallico, il resto della strumentazione verrà digitalizzato e proiettato di fronte ai nostri occhi come su un display a testa alta. In questo modo, non correremo mai il rischio di sottovalutare qualche aspetto dello scontro. All'inizio potrà sembrare un po'

disorientante riuscire a districarsi nella selva di simboli e menu che affolleranno lo schermo, ma con un po' di pratica riusciremo a configurare il nostro abitacolo nella maniera più efficiente. La maggior parte degli strumenti sono infatti trasparenti e a scomparsa, il che significa che rimarranno sullo schermo il tempo necessario a essere consultati per poi sgombrare il campo, senza mai ostacolare la visuale.

Un'altra sfida nella sfida, consisterà nel far mantenere al caccia l'equilibrio adatto per affrontare le varie fasi di ogni missione. In alcuni casi, infatti, sarà necessario prediligere la velocità alla capacità difensiva o al potere distruttivo dei nostri cannoncini. A tal fine, ogni navicella dispone di un sistema di controllo energetico, che potrà essere variato in modo da accontentare le

### REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Starlancer* sul nostro computer.

■ Sistema **PII 266, 64 MB RAM, Voodoo2**

**VERDETTO: Configurando le opzioni grafiche, *Starlancer* girerà bene anche su computer lenti.**

■ Sistema **PII 400, 128 MB RAM, GeForce 256**

**VERDETTO: Veloce e fluido, la giocabilità è assicurata ai massimi livelli e la grafica convincente.**

## MISSIONI PER TUTTI I GUSTI

Le missioni di *Starlancer* si possono riassumere in quattro generi: quelle di protezione, gli attacchi, le azioni di ricerca e quelle in cui mettere fuori uso mezzi o installazioni avversarie.

Proteggere la portaerei dai siluri è una delle esperienze più frenetiche di tutto il gioco.

Per ridurre all'impotenza navi o basi spaziali, dovremo compiere attacchi di precisione.

Il primo incontro con gli spettacolari portali iperspaziali della Coalizione lascerà il segno!

Non mancano le sortite in cui condurre ricerche all'interno di zone minate o campi di asteroidi.

Le astronavi non saranno mai così corazzate da non temere un missile ben assestato.

La sfida con il destino ci attenderà puntuale a ogni allarme.

nostre richieste. Saremo in grado di convogliare il massimo dell'energia a uno dei tre settori interessati, di ripartirla equamente tra tutti, oppure di trovare la nostra sintesi personalizzata, utilizzando una rapida combinazione di comandi che prevede l'uso della tastiera e del joystick. Azzeccare l'assetto migliore significherà riuscire a portarsi in coda a un velivolo avversario più veloce, e restarci per il tempo necessario a utilizzare l'altro ordigno di distruzione di cui sono equipaggiate le astronavi di *Starlancer*: i missili. L'arsenale del gioco non è tra i più vasti del genere, ma non mancheranno le testate in grado di perforare gli scudi energetici e quelle capaci di creare uno shock elettrico nei caccia avversari. L'unico problema coi missili è che richiedono alcuni secondi per ottenere una soluzione di tiro. Dovremo sfruttare tutte le armi segrete in nostro possesso per agganciare un bersaglio, accelerando grazie ai turbo (ma senza esagerare perché dispongono di una durata limitata), eguagliando la sua velocità in modo da tenerlo di fronte a noi, e intuendo le sue mosse virata dopo virata. Poi, la conferma del nostro successo: una vampata di luce, la radio di bordo che sputa un'ultima maledizione e il nostro caccia volerà attraverso una nuvola di detriti metallici. Giusto in tempo per ricevere l'ordine di bersagliare il generatore di scudi di una nave da battaglia, e lanciarsi in picchiata fino a pochi centimetri dal suo scafo schivando le bordate delle torrette di difesa. In tutto questo verremo aiutati dai nostri compagni di squadriglia ma, e ciò è un motivo di rammarico, le possibilità di comunicazione tra alleati risultano eccessivamente essenziali, rendendo laborioso il compito di coordinare efficacemente gli attacchi. Forse una scelta nel senso della semplicità, che però può essere vissuta dai giocatori più esperti come una piccola rinuncia. Un altro neo di *Starlancer* è legato proprio all'estensione delle missioni. Ogni azione si articola, infatti, in parecchi punti e, senza la possibilità di salvare tra una fase e l'altra, essere distrutti equivale a ripetere daccapo la trafila. Come è prevedibile, inoltre, la letalità degli scontri è necessariamente elevata (a volte persino in maniera un po' artificiosa), e a ciò si aggiunge l'irresistibile tentazione di concludere ogni missione con un successo pieno negli obiettivi principali e nei bonus. Il rischio di vedere frustrate le nostre aspirazioni è, quindi, abbastanza alto. In fin dei conti, però, *Starlancer* offre un equilibrio solido tra le piccole imperfezioni e il ritmo serrato, la giocabilità immediata e l'ambientazione curata e coinvolgente. Le carte in regola per la nascita di una nuova saga stellare su computer ci sono tutte. Siamo proprio curiosi di vedere come andrà a finire.

### GMC IN BREVE

*Starlancer* è:
- Un gioco d'atmosfera
- Veloce e fluido
- L'inizio di una saga

*Starlancer* è:
- Particolarmente innovativo
- Molto vario
- Eccessivamente tattico

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Digital Anvil ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM, GeForce256 ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.microsoft.com/games

Un gioco consigliato a chi desidera combattimenti spaziali senza tregua, in attesa dei capitoli successivi.

| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 9 |
|---|---|---|---|
| SONORO | 8 | LONGEVITÀ | 7 |

**8**

**IN ALTERNATIVA...**

*Freespace 2*, Dic 99 9 — Il migliore nel genere, con effetti speciali, colpi di scena e tante astronavi

*Wing Commander Prophecy*, Feb 98, 9 — Una testimonianza imperdibile nella storia dei simulatori spaziali

GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

# CALCIO MANAGER 2000

Il fascino oscuro del calcio visto dalla parte del "Mister"...

La grafica delle fasi di gioco è carina, ma le animazioni sono un po' banali.

### ALLA RICERCA DEI CAMPIONI

Con tutti i calciatori del mondo a disposizione, è molto facile trovarsi abbastanza disorientati di fronte all'enormità offerta dal calciomercato. Niente paura, però. Se vogliamo scoprire i nuovi talenti del football internazionale basta utilizzare il motore di ricerca di *Calcio Manager 2000*. Impostando i valori di tiro, passaggio, corsa, ecc. il computer effettuerà automaticamente la selezione dei calciatori che rientrano all'interno di essi, permettendoci di semplificare notevolmente le nostre scelte. Più comodo di così...

**MOLTI** giocatori decidono, a fine carriera, d'intraprendere la strada dell'allenatore. Sebbene questo cammino sia, in termini di spazio, molto breve (diciamo i tre/quattro metri che separano la panchina dal bordo del campo), altrettanto non si può dire dal punto di vista dell'impegno sportivo, che passa da un'attività fisica a una prettamente intellettuale. Così, una volta fatto il grande passo verso la carriera di "mister", ognuno può finalmente mettere in pratica il proprio credo calcistico, sia che si tratti di un catenaccio alla Trapattoni, sia di un 4-4-2 alla Ancelotti.

*Calcio Manager 2000*, come già si evince chiaramente dal titolo, è un gioco dedicato a tutti coloro che vogliono sperimentare nella propria vita le stesse emozioni di questi "maestri" della tattica, che ogni fine settimana si siedono in panca per guidare i destini delle compagini calcistiche più amate del Bel Paese. A differenza di altri titoli manageriali, *CM2000* punta forte sul ruolo del mister, lasciando uno spazio marginale agli altri aspetti che gravitano attorno a una squadra di calcio, come bilancio, merchandising, contratti televisivi, ecc. Questo, insomma, è un gioco per allenatori veri.

Il grosso problema delle simulazioni è che non si ha un contatto diretto con la realtà, ma solo con un modello che la riproduce. Come fare, quindi, a rendere il rapporto che ha un allenatore con la propria squadra di calcio? In effetti è molto difficile. Bisogna riuscire a riprodurre il rendimento negli allenamenti, i movimenti in partita, persino le sfumature psicologiche del gruppo. Tuttavia, la strada intrapresa da *CM2000* per rendere tutto ciò più simile alla realtà è davvero apprezzabile.

Il gioco, infatti, mette a disposizione dell'allenatore virtuale una serie impressionante di statistiche che indicano lo stato di forma e le varie qualità di ognuno dei giocatori in rosa. Di tutti i titoli manageriali che abbiamo visto, *CM2000* è senza dubbio quello che in questo senso fa lo sforzo maggiore, prevedendo una quarantina di parametri variabili per ciascun calciatore. Perdersi all'interno di questa enormità di dati sarebbe molto facile, dato che le variabili da considerare sono davvero tante. Fortunatamente, il gioco prevede un'interessantissima sezione di analisi degna di un istituto di statistica, grazie alla quale, impostando i parametri ai quali si è interessati, è sempre possibile arrivare al giocatore che si sta cercando. In tutto questo, però resta un mistero il motivo per cui una buona metà delle caratteristiche dei giocatori, tutte quelle psicologiche, siano criptate. Sebbene in questo modo ci sia sempre qualcosa che sfugge al controllo anche dell'allenatore più attento, proprio come nella realtà, dall'altro stride un po' col principio dei

*CM2000* ci permette di immergerci nel duro lavoro dell'allenatore, orientandoci tra decine di menu e azioni possibili.

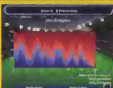
giochi manageriali per cui i calciatori debbano venire descritti da una serie di parametri accessibili.

Per quanto riguarda il realismo appena accennato, *CM2000* deve essere interpretato da differenti punti di vista. Per quanto riguarda i calciatori disponibili siamo a livelli stratosferici. Sostanzialmente, ci sono tutte le squadre del mondo, per cui i nostri osservatori avranno il loro bel daffare per individuare i talenti migliori. Anche le competizioni, naturalmente, sono fedelmente riprodotte: campionato, coppa nazionale, coppe europee e serie minori. Tutto quello che ci deve essere c'è.

Distillato di realismo puro è anche l'analisi della partita. Ci sono tre differenti modi per osservarla, tutti ugualmente validi, ma il gioco dà il meglio nelle fasi successive, nelle quali è possibile radiografare la prestazione di ogni singolo giocatore secondo un'infinita serie di parametri, compresa una mappa delle zone del campo occupate nel corso della partita. Per chi non lo sapesse, questi sono i metodi effettivamente usati oggi nel calcio da una vasta serie di allenatori (a cominciare dal commissario tecnico della Norvegia, Drillo Olsen). Naturalmente, è impossibile riuscire a controllare tutto attraverso questi dati, poiché l'estro e la creatività in realtà non possono essere quantificati, ma in un videogioco è un sistema che funziona decisamente bene, permettendo a tutti gli allenatori virtuali di sapere dove, perché e chi abbia sbagliato.

L'aspetto in cui *CM2000* manca clamorosamente, invece, sta nello schieramento delle altre squadre. Molto spesso le compagini avversarie si schierano col secondo portiere oppure con degli sconosciuti primavera, trattenendo in panchina (o addirittura in tribuna) campioni conclamati. Perché un gioco che dovrebbe essere una simulazione cade fragorosamente in questo punto? È una domanda che andrebbe rivolta agli sviluppatori.

**"Troveremo tutte le squadre del mondo"**

A parte alcuni difetti, però, *Calcio Manager 2000* è davvero un ottimo titolo. Se impareremo ad ascoltare la sua "voce", riusciremo a capire esattamente dove e come intervenire. La palla, si sa, è rotonda, ma se saremo abili potremo farla rotolare a nostro favore.

## IL DOPOPARTITA

Il momento di tirare le somme – il dopopartita – è uno degli aspetti maggiormente curati di *CM2000*. Troveremo tonnellate di statistiche relative al comportamento in campo di ogni singolo giocatore della nostra squadra: tiri in porta, passaggi e contrasti, oltre a un'efficacissima mappatura delle zone di campo occupate nel corso del match. La "linea temporale", poi, mette in evidenza gli avvenimenti principali della partita, interpolandoli con la supremazia territoriale e di gioco. Grazie a questi efficacissimi strumenti è possibile modificare con cognizione di causa lo schieramento della nostra squadra.

**GMC IN BREVE**

*Calcio M.* è:
- Analitico
- Completissimo
- A volte impreciso

*Calcio M.* non è:
- Superficiale
- Molto vario
- Per una partita ogni tanto

■ Casa Anco ■ Sviluppatore interno ■ Distributore Leader ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo P166 16 MB RAM 104 MB HD ■ Sistema Consigliato P233 32 MB RAM 104 MB HD scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.anco.co.uk

**Piacerà certamente agli amanti della statistica, che però storceranno il naso di fronte a certe imperfezioni nelle squadre avversarie.**

| GRAFICA | 6 | GIOCABILITÀ | 7 |
|---|---|---|---|
| SONORO | 6 | LONGEVITÀ | 8 |

**7**

**IN ALTERNATIVA...**

*PC Calcio 2000*, Mar 00, 8 – Il re di tutti i giochi manageriali per PC divertente e giocabile

*Championship Manager 3*, Apr '99, 7 – Il gioco che tutti gli allenatori virtuali dovrebbero avere

**GENERE:** GIOCHI SPORTIVI

# MOTOCROSS MADNESS 2

Non sentiremo il fango sulla visiera e la polvere in gola, ma ci sembrerà ugualmente di sfrecciare a tutta velocità su una due ruote.

Correre in piena libertà al tramonto è veramente rilassante...

### MULTIGIOCATORE? SI GRAZIE!

**Possiamo giocare a *Motocross Madness 2* anche in più giocatori, utilizzando una rete LAN aziendale, ma soprattutto il collegamento a Internet e in particolare il MSN Gaming Zone. Dovremo prendere punti in Baja, Enduro, National, Supercross, e Stunt Quarry. Chi otterrà i punteggi migliori verrà segnalato nella lista dei migliori 100, e quando gareggerà tutti potranno vederlo e identificarlo come appartenente ai Top100!**

IL primo *Motocross Madness* era riuscito a portare le due ruote fuori dai circuiti ripetitivi, verso ampi spazi dove poter correre e saltare senza preoccuparsi di rimanere all'interno di una pista.

*Motocross Madness 2* riprende il discorso da dove era terminato, forte di un largo successo, ed è un gioco che pur esaltando gli aspetti più spettacolari, come cadute, salti e acrobazie in volo, non disdegna di riprodurre con una certa fedeltà le leggi fisiche che caratterizzano il comportamento di una motocicletta.

Il risultato di questa scelta si nota immediatamente giocando: un buon controllo della moto e una buona risposta alle sollecitazioni del terreno sono fondamentali per creare un gioco accattivante e divertente.

Per controllare il mezzo dovremo infatti agire, oltre che sullo sterzo, sul freno e sull'acceleratore, anche sul baricentro della moto. Infatti, nella realtà, i piloti e i motociclisti in generale spostano il proprio peso in avanti o indietro per migliorare la stabilità della moto, per ritrovare l'equilibrio, per impennare, per assorbire le asperità del terreno etc. . Dopo un po' di pratica prepararsi a un salto, atterrare, fare una curva o affrontare alcune cunette in sequenza sarà più facile, e ci sembrerà di avere un controllo veramente diretto del nostro mezzo.

Quando saremo sufficientemente abili e spericolati potremo esibirci in spettacolari acrobazie aeree, che fanno parte integrante di questo titolo e del bagaglio personale di ogni buon motociclista. Dopo aver spiccato un salto potremo esibirci in un totale di 16 mosse diverse, spettacolari e pericolose, da eseguire con precisione e una certa rapidità, per evitare rocambolesche (e dolorose) cadute.

Iniziando a giocare si viene subito colpiti dalla qualità e accuratezza della grafica. Non più paesaggi spogli, anzi, tutto dal terreno al cielo agli alberi è ultra-realistico. Gli ambienti sono pieni di oggetti come case, piloni della luce, treni in movimento, impianti di risalita sciistici e molto altro che caratterizzano perfettamente gli oltre 40 ambienti (raggruppati in 6 modalità di gioco).
Gli sviluppatori hanno usato un sistema denominato "eco-system" per riprodurre con maggior realismo la vegetazione dei tracciati, dagli alberi ai cespugli, e il risultato è davvero buono.

Sono stati aggiunti anche neve e ghiaccio, ma non solo come abbellimenti grafici; queste superfici modificano il comportamento fisico e il modello di guida della moto, rendendo più difficile il controllo esattamente come ci aspettiamo che sia. Dopo aver inserito il nostro nome potremo scegliere la moto, tra marche come Honda, Yamaha, e KTM, con cilindrate che vanno dal 125 al 650 e con caratteristiche diverse da moto a moto. Sarà divertente provare i tracciati con modelli diversi, che possiamo ulteriormente modificare nella sezione Garage adattando la rigidità degli ammortizzatori, i pneumatici o la mappatura del cambio alle nostre esigenze.

Il gioco è diviso in 6 eventi, iniziando con "Baja", il migliore per imparare a governare la moto e per tentare le prime semplici acrobazie. È uno dei circuiti che lascia più libertà, ed è molto simile a "Enduro", quest'ultimo però è molto più ricco di oggetti, non solo alberi e montagne, ma anche case, aeroporti, binari ferroviari,

Dopo aver scelto la gara, possiamo scegliere la nostra moto (marca e cilindrata) e il colore della tuta e del casco.

## SI GAREGGIA IN TUTTO IL MONDO

Le 16 figure acrobatiche ci lasceranno con il fiato sospeso. Alcune sono decisamente divertenti, altre decisamente pericolose.

Big Kahuna - salire in piedi sulla sella sarà veramente difficile
Double Can-Can - appoggiati con la mani al manubrio dovremo girare entrambe le gambe prima a destra e poi a sinistra
Lazy Boy - dobbiamo sdraiarci con le gambe più alte possibili e la testa quasi sui tubi di scappamento
Cliff Hanger - possono realizzarla solo i più arditi: bisogna salire in piedi sul manubrio!
Superman - ci vogliono buoni muscoli per rimane fermi sospesi sulle braccia e paralleli al sellino
Heart Attack - una mano sulla manopola destra, l'altra sul sellino e le gambe più alte possibili!
Cordova - proviamoci solo virtualmente...i n questa figura dovremo rannicchiarci sul manubrio, dando però la schiena alla pista e guardando avanti attraverso le nostre gambe.

funivie, automobili. "Stunt Quarry" è l'evento più spettacolare: dovremo raccogliere più punti possibili eseguendo i salti più difficili e le figure più ardite.

Le gare "National" sono percorsi all'aperto in ampi spazi, che seguono gli avvallamenti e la naturale conformazione del terreno. La lotta è contro il tempo e gli avversari, e conta molto saper guidare bene. Così come dovremo essere veri assi per gareggiare con gli avversari nel "Supercross", all'interno degli stadi, tra salti e curve strettissime. In queste gare se proviamo a saltare una curva o a tagliare parte del circuito il computer ci riporterà velocemente indietro, facendoci perdere molto tempo. Infine, "Pro Circuit" racchiude alcuni degli eventi appena visti. Iniziamo come principianti, ma vincendo faremo punti, attireremo l'attenzione degli sponsor e potremo migliorare e continuare.

In questi circuiti è facile sia cadere, sia sbagliare strada.

**"Neve e ghiaccio, case e alberi: non più paesaggi piatti"**

Giocando si è colpiti favorevolmente dall'audio che esce dalle nostre casse. Il suono 3D posizionale aumenta notevolmente il realismo del gioco; sono stati analizzati tre motori: un 125cc, un 250cc e un 400cc quattro-tempi e il risultato è veramente buono. Particolarmente efficaci il rumore del motore ai bassi regimi e l'effetto sonoro che si ha utilizzando la frizione e staccando così il motore dalla trazione. La già elevata longevità di questo titolo può essere notevolmente aumentata con l'editor 3D incluso nel CD (e prelevabile dal sito internet del gioco) col quale possiamo costruire nuovi tracciati e provarli immediatamente. Rimane qualche piccolo neo come l'intelligenza artificiale degli avversari che non appare entusiasmante, e alcune cadute che potrebbero essere perfezionate, magari nel terzo capitolo della serie. Detto questo, il gioco è certamente divertente e ben realizzato; non ci stancheremo tanto presto di giocare, sia per merito dei 40 percorsi sparsi nei sei eventi, sia per merito dell'editor 3D che ha come limite solo la nostra fantasia. La grafica è poi di primissimo ordine, così come il modello di guida che rende il titolo veramente giocabile. E allora ricordiamo: luci accese anche di giorno, casco in testa ben allacciato e prudenza sempre!

GIOCHI COMPUTER

**GMC IN BREVE**

*Motocross M. 2 è:*
- Divertente e ben curato
- Graficamente accattivante
- Imperdibile per i veri centauri

*Motocross M. 2 non è:*
- Una simulazione rigorosa
- Ripetitivo
- L'ultimo della serie

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Rainbow St. ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 266, 32 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.motocrossmadness2.com

**Vario, immediato e graficamente ben realizzato. Portare a spasso le nostre due ruote saltellando per mezzo mondo è davvero divertente.**

| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 8 |
|---|---|---|---|
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 8 |

**8**

**IN ALTERNATIVA...**

*Motocross Madness* Ott 98 8 — Il titolo originale fu un successo di grafica longevità e giocabilità.

*Edgar Torronteras Ext. Biker* Gen 00, 8 — L'uomo più fuori di testa mai visto in sella a una moto, ora è anche un gioco.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO SPAZIALE

# TACHYON: THE FRINGE

## Prepariamoci alla guerra: ma da bravi mercanti (mercenari)...

**MERCENARI DOC**

**In *Tachyon: The Fringe*, la storia di Jake Logan si intreccerà con quella di altri personaggi. Oltre ad acquistare nuove armi e bonus per la nostra nave, per alcune missioni, potremo anche "affittare" un wingmen, termine inglese per definire il compagno di volo. Proseguendo nel gioco, conosceremo sempre nuovi piloti mercenari, proprio come noi, che potremo assumere per cercare di risolvere situazioni particolarmente intricate. Occorrerà capire, prima dell amissione, se siamo in grado di portare a termine con successo la missione da soli o accompagnati da un piccolo rinforzo. Se siamo di questo avviso, passiamo nella schermata wingmen e scegliamo quello più adatto in base al rapporto qualità/prezzo e, soprattutto, alla percentuale sul guadagno che il pilota vuole sul contratto.**

All'inseguimento di un caccia nemico: dobbiamo essere bravi a restare in scia e non farci sorprendere!

Prima di passare all'assalto, controlliamo il carico della nave.

**SPAZIO,** ultima frontiera. Siamo pronti a una sfida un po' fuori dal comune? In *Tachyon: The Fringe*, dovremo impersonare il ruolo di Jake Logan, pilota su commissione nel secolo 26esimo. Ben presto, per non dire quasi subito, verremo accusati di una colpa non nostra e verremo cacciati dalla parte più civilizzata dell'universo, per finire oltre il limite, ove non ci sono leggi e regole, oltre il bordo dell'universo stesso, oltre il "Fringe". In questo periodo, l'intero universo è dominato da corporazioni e gruppi di pirati spaziali pronti a tutto per guadagnare il controllo e il domino di tratte commerciali e sistemi fuori da quello solare. Una delle prime particolarità di *Tachyon: The Fringe*, è la trama, molto simile a quella di un film.

Pur non avendo i classici intermezzi girati in stile cinematografico (come nella saga di *Wing Commander*) o in computer grafica, la storia del nostro personaggio si evolve in maniera credibile e, a volte, imprevedibile. Oltretutto, scegliendo di compiere, o meno, una missione o decidendo di schierarci con una fazione piuttosto che un'altra, decideremo un percorso diverso per la nostra avventura.

Nel corso del gioco, ultimando in maniera positiva tutti gli obiettivi delle missioni scelte, potremo guadagnare un bel gruzzoletto per potenziare la nostra astronave e, perfino, comprarne altre, in modo da affrontare le missioni successive in modo più appropriato.

Potremo acquistare caccia, piccoli bombardieri spaziali, navi molto veloci o estremamente resistenti per essere sempre più competitivi e accaparrarci i contratti migliori. Per migliorare le nostre astronavi, avremo a disposizione un gran numero di armi diverse e sempre più devastanti: dai piccoli laser frontali ai missili a ricerca automatica, fino ad arrivare ai potenziatori hardware per il nostro caccia, come l'interfaccia d'attacco o i post-bruciatori. Però, grazie ai nostri sforzi, potremo, forse, riguadagnarci l'accesso al sistema solare e tornare verso casa.

> **"Dovremo conquistare il sistema solare e tornare a casa"**

*Tachyon: The Fringe* è, decisamente, ben strutturato. Non è solo un simulatore di volo e combattimento spaziale, ma offre anche qualcosina in più. Oltre alla fase di commercio e potenziamento, potremo anche dedicarci alle relazioni pubbliche, tenendoci informati sulle vicende politiche dell'universo per decidere quale fazione appoggiare, o meglio, per cui scegliere di lavorare. Le missioni sono più o meno simili tra loro e si dividono in tre tipi diversi: di appoggio e scorta, di perlustrazione e controllo e, per i più guerrieri, d'attacco. In tutti i casi, comunque, il divertimento è assicurato e ci capiteranno sempre piccoli imprevisti che ci permetteranno di non stare mai troppo tranquilli.

*Tachyon: The Fringe* ha un sistema grafico molto ben realizzato e permette di utilizzare le periferiche di gioco che supportano la tecnologia con il ritorno di forza, ben sfruttato dal gioco durante i combattimenti spaziali. Lascia un po' a desiderare, invece, il controllo dei caccia, che pare sempre un po' troppo approssimativo e mai preciso negli spostamenti "brevi"! Il gioco non è stato localizzato e anche se ciò non pregiudica lo svolgimento o le scelta delle missioni, sapere un po' di inglese ci farà apprezzare un po' di più l'evolversi della trama.

Nel complesso, *Tachyon: The Fringe* non è forse il migliore nel suo campo e, chi non si è divertito con *X-Wing Alliance*, non sarà certo soddisfatto da questo titolo, ma è molto consigliato per chi, invece, ha passato le nottate su titoli di quel genere.

GIOCHI COMPUTER

**GMC IN BREVE**

*Tachyon* è
- semplice da giocare
- dedicato soprattutto agli amanti del genere
- divertente

*Tachyon* non è
- perfetto nei controlli
- solo un simulatore
- sempre ottimo, ma comunque da provare

■ Casa Novalogic ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII 233 Mhz, 32 MB RAM, 450 MB HD ■ Sistema Consigliato PIII 500, 64 MB RAM, scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, rete locale ■ Internet www novalogic.com

**IN ALTERNATIVA...**

***X-Wing Alliance***, Apr 99 9 — Un ottimo simulatore con le astronavi firmate "Guerre Stellari"!

***Wing Commander: Prophecy***, Feb 98, 9 — Il primo nel suo genere, anche se ormai superato da *Conflict: Freespace*

**Graficamente validissimo e ben congegnato, con una formula non originalissima ma ottimamente studiata e realizzata.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 7 |
| SONORO | 6 | LONGEVITÀ | 8 |

**8**

**GENERE:** SIMULAZIONE DI GUIDA

# NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

L'EA torna nel mondo delle auto sportive riproducendo nel dettaglio tutta la gamma Porsche dal 1956 a oggi!

Ecco il Boxter, sogno di chiunque abbia provato un volante.

### NON SIAMO SOLI!

Come è ebitudine in tutte la serie, anche in *Porsche 2000* sarà possibile gareggiare con il traffico. Se da un leto queste opzione richiede computer devvero potenti per essere attivata, dell'eltro costituisce quel tocco di reelismo in più che fa la differenza in tenti giochi di corse. Superare autotreni e utilitarie stando sempre sul filo dell'incidente, è davvero divertente. Unico neo è che le reelizzazione delle altre vetture non è neenche paragonabile alle cura del detteglio ricerceto nelle macchine delle Porsche, cosa che in *Need For Speed* 3 e 4 non eccadeva.

**GIUNTA** alla sua quinta edizione, la serie di *Need For Speed* si arricchisce di un nuovo capitolo dedicato interamente al mondo delle Porsche. *Need For Speed Porsche 2000* è il concentrato di tutti i titoli precedenti con diverse e gradevoli novità. Se gli scorsi anni ci siamo divertiti a correre veloci sulle piste di tutto il mondo a bordo di vetture da sogno, questa volta i nostri bolidi rispecchieranno la linea produttiva della famosa casa automobilistica tedesca. Proprio come nella realtà ci ritroveremo diversi allestimenti dello stesso modello, in questo modo potremo mettere le mani, è proprio il caso di dirlo, su più di ottanta vetture. Aiutati dai tecnici della Porsche i programmatori dell'EA hanno inoltre cercato di ricostruire in ogni minimo dettaglio il modello di guida proprio di ogni vettura. Ovviamente, riuscire in quest'intento è pressoché impossibile, anche perché bisognerebbe avere avuto la possibilità di guidare realmente una di queste costose vetture, ma il tentativo in questo senso è stato comunque fatto, e i risultati sono apprezzabili. Durante le sessioni di gioco avremo infatti la possibilità di notare le differenze tra le automobili che, in base al peso e al motore, seguiranno le reali leggi della fisica a ogni sterzata, curva o sbandata.

Una volta installato il gioco, ci ritroveremo davanti al menU principale da dove potremo scegliere quale modalità di gioco intraprendere. Per prima cosa sarebbe opportuno tuffarsi subito nello spirito del gioco effettuando una veloce gara singola, in questo modo si potrà subito scegliere l'auto che si vuole (ovviamente all'inizio del gioco non tutte saranno disponibili), il circuito e il livello di difficoltà. Dopo un breve caricamento, ci ritroveremo seduti nel nostro abitacolo e tutto quello che saremo in grado di fare sarà rimanere a bocca aperta ammirando

### FORSE È IL CASO OI CHIAMARE IL MECCANICO

Se all'inizio del gioco riusciremo a vincere ogni gara senza particolare difficoltà, con il progredire del tempo inizieremo ad avere qualche problema nel controllare in modo corretto bolidi da 250 Kmh. Il gioco ci viene incontro in due modi. Il primo è quello della possibilità di personalizzare le macchine come meglio crediamo, dagli scarichi maggiorati, alle elaborazioni turbo. Il secondo, più tecnico ed efficace, è la possibilità di agire su diversi parametri che vanno a intaccare la stabilità della vettura. Potremo, infatti, decidere l'altezza degli ammortizzatori, il rapporto delle marce, il bilanciamento dei freni e anche la pressione delle gomme. Tutto questo si rispecchierà fedelmente sul modello di guida, e non poche volte ci ritroveremo a dover provare qualche strano assetto per riuscire a controllare quella maledetta trazione posteriore!

## TUTTE LE AUTO CHE VOGLIAMO!

In *Porsche 2000* avremo la possibilità di guidare auto da sogno, non solo nel senso del costo, ma anche dell'epoca, dato che molte delle vetture riprodotto sono ormai pezzi da collezione se non da museo. Durante la nostra carriera nella casa tedesca potremo metterci al volante della splendida 156, la prima vettura a vedere la luce, per non parlare dei mostri sacri quali la 911 in tutte le sue versionI. Inoltre avremo anche la possibilità di pilotare auto non proprio di serie, come lo spider da corsa che vinceremo alla fine della prima serie di gare.

Brutto incidente, perderemo tempo prezioso, per non parlare dei danni che a fine gara dovranno essere riparati.

I giochi di ombre e luce sono davvero implementati in modo magistrale.

lo splendido scenario grafico che si è realizzato davanti ai nostri occhi. Ogni auto è la copia fedele della controparte reale (sono stati utilizzati più di 3000 poligoni per auto), per non parlare delle piste realizzate in modo fotorealistico. I circuiti sono tutti percorsi reali, tratti di strade famose, o percorsi che hanno fatto storia Il livello di abilità dei nostri avversari è, come al solito, regolabile all'inizio: se nella modalità principiante non avremo alcun problema a tagliare il traguardo per primi, nella modalità esperto le cose si faranno molto più movimentate (sportellate e testacoda saranno all'ordine del giorno) e per arrivare primi dovremo sfruttare tutta la nostra abilità e le caratteristiche tipiche dell'auto che stiamo pilotando.

Le due modalità di gioco principali sono entrambi una novità: si potrà scegliere di percorrere la carriera di un pilota collaudatore (impegnandosi ad affrontare sempre nuovi e più difficili test), o di effettuare una serie di gare che attraversano un arco di tempo che va dal 1950 al 2000.

In quest'ultimo caso dovremo riuscire ad accumulare più soldi possibili vincendo le competizioni, così da poter comprare le nuove e più sofisticate vetture che il mercato ci metterà a disposizione.

Alla fine avremo una scuderia davvero notevole Come è ormai abitudine della serie, il gioco ci permetterà di partecipare a competizioni ed eventi speciali, dove dovremo usare tutta la nostra abilità per vincere auto che normalmente non sono in commercio, o per superare determinate prove di abilità. La grande novità di *Porsche 2000* è che questa volta avremo un controllo sulle auto che ha del maniacale: non solo potremo comprare e installare ricambi elaborati, ma avremo la possibilità di modificare diversi parametri e di provare su pista i cambiamenti che comportano al modello di guida Tutto questo contribuisce a un'ottima caratterizzazione del gioco, dove ogni auto è effettivamente diversa dall'altra. Scordiamoci di riprendere una sbandata controsterzando vigorosamente, dato che in questo caso le vetture sono dotate di trazione posteriore riuscire a padroneggiarle richiederà un po' di tempo

Ottimo e divertente il supporto multigiocatore, che include la possibilità di giocare in rete, tramite internet e modem. Anche il sonoro è stato curato nei minimi dettagli, nella visuale interna i rumori esterni saranno ovattati come se ci trovassimo realmente dentro l'abitacolo di una vettura.

Insomma anche questa volta *Need For Speed* farà capolino sui nostri hard disk e ci rimarrà per un bel pezzo.

**GMC IN BREVE**

*NFSP 2000* è:
- Graficamente eccellente
- Molto giocabile
- Un fedele spaccato del mondo automobilistico

*NFSP 2000* non è:
- Un gioco che gira su tutti i computer
- Una simulazione vera e propria
- Un gioco per chi odia le Porsche

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P200, 32MB RAM, 250MB HD, scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.needforspeed.com

**Ottimo sunto di tutto ciò che è *Need For Speed* con l'aggiunta di piacevoli novità. Cura del dettaglio maniacale.**

| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 8 |
|---|---|---|---|
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 7 |

**7**

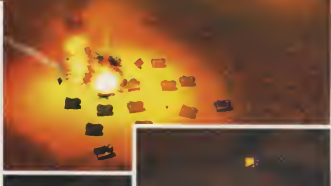
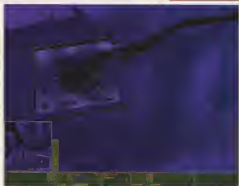
**IN ALTERNATIVA...**

*Viper Racing*, Mar 99, 8
Una sola vettura, ma molto ben realizzata Da provare.

*Le Mans 24 Hours*, Mar 00, 7
Gioco originale e molto ben curato Per chi cerca una nuovo genere di sfida

GENERE: STRATEGIA

# DOGS OF WAR

La guerra, oltre che bestiale, riesce talvolta a essere anche frustrante...

Le esplosioni sono certamente spettacolari; proprio per questo, però, rischiano di oscurare le minuscole unità.

**IN ITALIANO**

**Dogs Of War è stato completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda il testo che per quanto riguarda il sonoro.**

IL detto popolare recita "un bel gioco dura poco". Grazie al cielo, però, questo detto non si applica ai videogiochi - anzi, nel nostro passatempo preferito uno degli elementi più importanti è proprio la durata, la longevità del gioco che abbiamo comprato. Tuttavia, la longevità in sé non è sufficiente perché un gioco diventi bello, soprattutto quando la durata non è data dall'effettivo contenuto del gioco, ma dal fatto che siamo costretti a ripeterne la stessa porzione decine di volte. Ahinoi, questo è il caso di *Dogs Of War*. Sebbene abbia notevoli qualità (di cui parleremo dopo), infatti, questo gioco è irrimediabilmente compromesso da una curva di apprendimento assolutamente fuori scala, che scatena una insostenibile frustrazione anche nel giocatore più appassionato.

Per quanto se ne distacchi sotto molti punti vista, *Dogs Of War* (di cui avevamo già sentito parlare con il nome *WarMonkeys*), può essere facilmente fatto rientrare nella sempre più eterogenea classe dei giochi strategici in tempo reale. Fondamentalmente, il gioco consiste in una serie di missioni in cui ci troviamo a impersonare un ipotetico generale che coordina i movimenti delle truppe in campo, in una serie di missioni progressivamente più difficili.

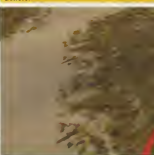
Il problema di questo titolo in particolare, però, sta proprio nelle missioni - mentre supereremo l'unica missione di addestramento senza neanche battere ciglio, già la prima missione vera e propria richiede una mezza dozzina di tentativi prima di lasciarsi superare, anche a un giocatore esperto. Senza infatti avere caratteristiche "rivoluzionarie" (a meno che si vogliano considerare tali la, peraltro gradevolissima, grafica in tre dimensioni e la possibilità di pilotare direttamente una truppa, entrambe caratteristiche già viste e riviste), *Dogs Of War* mette il giocatore in situazioni di una difficoltà imbarazzante, senza però dargli la possibilità di apprendere.

Innanzitutto, la scelta di permettere il salvataggio solo durante una missione e l'altra sarebbe comunque di dubbio gusto - anche un non addetto ai lavori non può fare a meno di ritenerlo un trucco discutibile per aumentare la longevità del titolo. La cosa, però, diventa davvero intollerabile quando le missioni stesse partono dal presupposto che non si possa fare neanche un errore, pena la sconfitta, presupposto che potremmo forse tollerare in un gioco a turni - ma certo non in uno in cui si sia costretti a cliccare su unità larghe pochi pixel nel bel mezzo di un combattimento.

Va detto che già altri giochi hanno utilizzato con successo lo stesso

Tra i vari tipi di mappe, quelle "Urbane" sono tra le più interessanti.

## UNA SPERANZA DI REDENZIONE

Dato che il problema principale di *Dogs Of War* è, sostanzialmente, l'eccessiva difficoltà delle missioni, il gioco potrebbe redimersi grazie alla modalità multigiocatore. Troveremo infatti una più che adeguata scelta di modi di gioco (dal classico Deathmatch all'intrigante Finders), con supporto per un massimo di otto giocatori. Se questa sia una ragione sufficiente per comprarlo, non è detto...

Dovremo fare molta attenzione alle condizioni del terreno e sfruttarle a nostro vantaggio, se vogliamo avere qualche chance...

## UN PO' DI PAZIENZA

Come giocatori singoli, avremo la possibilità di crearci delle mappe su misura, impostando alcune variabili che permetteranno al computer di generare un mondo che risponda ai nostri desideri.
Oltre al numero di nemici, al tipo di civiltà di ciascuno di essi, alla presenza di oggetti magici e quant'altro possiamo trovare nel gioco, potremo decidere anche le dimensioni della mappa in cui avverrà lo scontro: partendo da misure abbastanza modeste, possiamo arrivare anche a campi di battaglia davvero sterminati, nei quali il solo processo di esplorazione ci impegnerà per ore!

escamotage – uno tra tutti, *Shogun*, provato su questo stesso numero – senza risultare così odiosi e frustranti. Questo perché nelle missioni è prevista la possibilità di recuperare, in qualche modo, laddove venga commesso un errore, possibilità che *Dogs Of War* trascura nel modo più totale. Per le prime missioni, infatti, ci verrà affidato un piccolo manipolo di unità con le quali risolvere la situazione – solitamente, contro nemici più numerosi e meglio armati – e la perdita di una sola delle unità compromette quasi irrimediabilmente il buon esito dello scontro. Anche l'aggiunta di strutture varie, nelle missioni successive, non migliora un granché la giocabilità.

C'è da dire che saremmo, probabilmente, disposti a passare sopra anche alla spietata ferocia del gioco, se i

**"Dogs Of War mette il giocatore in situazioni di una difficoltà imbarazzante"**

momenti di vittoria fossero entusiasmanti. Così, però, non è. Quando riusciamo a completare una missione perché la nostra ultima (e pietosamente armata) unità cannoneggia fino alla distruzione i cinque nemici rimasti, *senza che questi ultimi accennino a una fuga*, non proviamo soddisfazione. Quando, verso il decimo tentativo, riusciamo a distruggere un convoglio corazzato con un manipolo di cenciosi omini armati di lanciarazzi, perché il convoglio non riesce a superare *un pezzo di strada perfettamente diritto*, non proviamo soddisfazione. Insomma, dal punto di vista della giocabilità, *Dogs Of War* ci ha davvero deluso.

Certo, ci sono altre qualità: la grafica, dicevamo, è davvero graziosa (a parte alcuni piccoli difetti); le unità farebbero la felicità anche del più efferato militarista; il sonoro non è da buttar via (anche se il fatto che la stessa unità risponda con accenti diversi a seconda del momento non è entusiasmante); e, in fondo, anche le meccaniche di gioco sarebbero belle, seppur non "rivoluzionarie".
Il fatto è che, di fronte alla terrificante frustrazione che si prova durante i primi giorni di gioco, la stragrande maggioranza dei giocatori sente il profondo bisogno di usare il CD come sottobicchiere. E anche i più tenaci appassionati, quelli che magari avrebbero la possibilità di vedere davvero quello che il gioco ha da offrire, hanno così tante (soddisfacenti) alternative, che non ci sentiamo davvero di consigliarlo.

GIOCHI COMPUTER

**GMC IN BREVE**

*Dogs of War* è
- Ambientato in mondi fantastici
- Ricco di unità esotiche
- Ideale per chi ama la strategia

*Dogs of War* non è:
- Ideale per chi ama la strategia
- Noioso
- Graficamente spettacolare

■ Casa **Take Two** ■ Sviluppatore **Silicon Dreams** ■ Distributore **CD Verte** ■ Telefono **0331/226900** ■ Prezzo **99.000** ■ Sistema Minimo **PII 266, 32 MB RAM, 650 MB HD, scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **PII 350, 64 MB RAM, scheda 3D 16MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.talonsoft.com**

**IN ALTERNATIVA...**

*Battlezone 2*, Dicembre 99, 9
Se vogliamo davvero entrare nel vivo dell'azione, questo è quello che fa per noi.

*Warzone 2100*, Maggio 99, 8
Grafica altrettanto godibile e giocabilità nettamente superiore

**Un gioco che potrebbe essere bello, se non fosse pensato per l'equivalente videogiochistico di un campione di scacchi.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 4 |
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 8 |

**5**

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO

# MIGHT & MAGIC VIII

## Non c'è sette senza otto.

Uno dei quattro portali dimensionali – quello dell'aria.

**COMPLETARE MIGHT & MAGIC VIII**

**Per completare il gioco, dovremo attraversare nove sezioni della mappa centrale, quattro "piani" elementali e una dimensione alternativa. Le missioni che abbiamo affrontato sono più di 100, e abbiamo esplorato almeno 30 dungeon.**

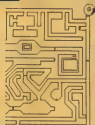
**LA** guardia del corpo non è un mestiere tranquillo neanche sulla nostra Terra: immaginiamoci quindi cosa voglia dire proteggere un convoglio mercantile in un mondo fantasy abitato da ogni sorta e razza di mostri.

Il nostro eroe è proprio una guardia, assunta per proteggere uno di questi mercantili, che ovviamente viene bloccato su un'isoletta da una flotta ben nutrita di pirati. Quindi, una volta approdati al piccolo porticciolo abitato da uomini lucertola, dovremo scoprire come liberare la terra di Jadame dal giogo dei pirati, ma questa missione, all'apparenza molto "normale", ci porterà invece a dover salvare il mondo stesso dal Distruttore, un essere ancor più che sovrannaturale che sta colpendo diverse zone di Jadame con invasioni "elementali" (alluvioni, terremoti, inondazione di fuoco e tempeste d'aria) – un compito niente male, per una guardia del corpo!

Cosa c'è di nuovo in questo capitolo della saga di *Might & Magic*, l'ultima delle "serie" storiche dei Giochi di Ruolo? Beh, innanzitutto il nostro gruppo (o "party") di avventurieri sarà composto inizialmente da un personaggio solo, che creeremo all'uopo scegliendolo tra le diverse classi disponibili. Una ventata di novità è data dal fatto che le classi proposte, oltre a Guerriero e Chierico, comprendono Troll, Minotauro, Vampiro, Elfo Oscuro e Necromante. Niente Nani né Elfi "normali", per esempio nelle terre di Jadame.

Potremo arruolare gli altri quattro componenti del gruppo man mano che ci addentreremo nella nostra avventura: all'inizio si offriranno di aggiungersi al nostro "party" solo avventurieri poco esperti, ma risolvendo missioni su missioni, Necromanti di livello altissimo, Minotauri e persino un paio di draghi saranno ben felici di unirsi al nostro gruppo. Un'efficiente catena di "taverne dell'avventuriero" ci permetterà di modificare il nostro "party" ogni volta che vorremo. Una volta iniziata la nostra avventura (la creazione del personaggio è comunque abbastanza indolore e veloce), basterà un'oretta di gioco per rendersi conto delle incredibili contraddizioni di *Might & Magic VIII*.

Da una parte abbiamo un gioco ben poco innovativo sotto l'aspetto grafico, che ricorda i tempi dei primi 486, per nulla migliorato dal sesto episodio, con mostri che a qualche metro di distanza dal nostro gruppo diventano cubettosi come nei giochi da bar dei primi anni '80, nonostante siano creati da un Pentium 3 con scheda 3D. Dall'altra, abbiamo un raro esempio di gioco di ruolo "tradizionale", con caratteristiche e abilità per ogni cosa, dalla "classica" forza all'abilità di mercanteggiare o di trovare passaggi segreti. Anche le missioni che dovremo affrontare, e si tratta della solita valanga di "quest" che ci permettono di potenziare a dismisura il nostro gruppo di avventurieri, è "maturata", e spesso le segrete e i sotterranei nei quali dovremo addentrarci sono più piccoli di quelli visti in passato, ma pieni di enigmi e passaggi nascosti. Purtroppo, nonostante gli enigmi che incontreremo siano in genere più astuti e maturi di quelli dei precedenti episodi, l'interattività è ancora un tallone d'Achille di questa saga, e le migliaia di personaggi non giocanti (PnG, ovvero i personaggi

Patremo inserire commenti e note sulle mappe. Nelle città vengono aggiunte automaticamente le posizioni degli "insegnanti" delle varie abilità.

## UN TEAM D'ECCEZIONE

Potremo decidere di adattare il nostro gruppo di avventurieri a seconda delle missioni che dovremo affrontare: per esempio, se dovremo entrare nel tempio dei Chierici del Sole, un Chierico dell'Ordine potrebbe aiutare. Tra i vari "componenti" che potremo scegliere per formare il nostro "party", troviamo persino un drago, che può lanciare fiammate devastanti e far volare tutto il gruppo!

I Draghi sono avversari davvero duri da battere. Ma anche preziosi alleati...

## UN TIPICO DUNGEON

Gli enigmi che incontreremo in *Might & Magic VIII* sono abbastanza evoluti, rispetto al precedente episodio, e spesso ci troveremo in situazioni... da malditesta!

Questo è uno dei primi dungeon che dovremo affrontare, il Tempio Abbandonato. Dovremo trovare una serie di oggetti sacri e magici.

In questa stanza dovremo saltellare da una pedana all'altra. Oppure, scoprire la combinazione di pulsanti nascosti per far apparire una scala.

Qui invece dovremo capire che "sentiero" seguire per attraversare la stanza. Per fortuna uno dei nostri avventurieri ha notato qualcosa...

In questa stanza, all'apparenza normale, dovremo scoprire come aprire la porta prima che il pavimento si apra facendoci cadere in un pozzo irto di spuntoni.

amichevoli gestiti dal computer) che incontreremo in giro per le città di Jadame sapranno solo dirci frasi stupide e ripetitive. Anche con i PnG che troveremo nelle case avremo un dialogo abbastanza ridotto, normalmente basato su due o tre frasi che svelano, abbastanza goffamente, quello che il nostro interlocutore vorrebbe da noi. Una decina di "enigmi" sono molto ben articolati: in uno dovremo capire dove cercare un oggetto ricostruendo di nostra iniziativa le tappe del viaggio di un Necromante; in un altro dovremo capire come affondare una intera flotta con un colpo solo. In seguito, senza svelare troppo dell'affascinante trama di questo gioco, dovremo anche decidere le sorti di due interminabili conflitti che affliggono Jadame, ovvero la guerra tra Necromanti e Chierici del Sole, e quella tra Draghi e Cacciatori!

Il sistema di combattimento, identico a quello di *M&MVII*, ci permette di gestire gli scontri più rapidi in tempo reale, quelli più pericolosi e letali a turni, scegliendo con calma l'attacco migliore o l'incantesimo più indicato. Inutile dire che i mostri che incontreremo sono ancora più numerosi e cattivi che in passato.

Se i programmatori del gioco avessero speso qualche mese per rifare il sistema grafico, portandolo almeno al passo con i tempi, saremmo di fronte a un vero capolavoro. Purtroppo, l'occhio vuole la sua parte, specie se abbiamo speso tre milioni per un Pentium 3, e quindi *Might & Magic VIII* riuscirà a soddisfare pienamente solo gli appassionati di giochi di ruolo disposti ad accettare una grafica davvero ridotta ai minimi termini.

### GMC IN BREVE

*M&M VIII* è:
- Molto piacevole
- Un GdR vecchio stile
- Lungo da completare

*M&M VIII* non è:
- Troppo impegniativo
- Graficamente all'avanguardia
- Per chi cerca un GdR moderno

GIOCHI COMPUTER

■ Casa 3DO ■ Sviluppatore New World Computing ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P166, 32 RAM, 375 MB HD ■ Sistema Consigliato P200, 64 RAM, 500 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.mightandmagic.com

**IN ALTERNATIVA...**

*Ultima IX: Ascension*, Gen 00 9
Un capolavoro rovinato da molti bug. Da giocare con le (molte) patch

*Heroes of Might And Magic III* Mag 99 8
La versione strategica della saga di *Might & Magic*

**Il miglior gioco di ruolo vecchio stile, il peggiore gioco di ruolo moderno. Soprattutto per appassionati.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 5 | GIOCABILITÀ | 7 |
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 8 |

**7**

**GENERE:** AZIONE/AVVENTURA

# THE DEVIL INSIDE

## Quando la televisione è veramente diabolica...

A giudicare da questa immagine non si direbbe il solito gioco Cryo.

### LA SCATOLA MAGICA

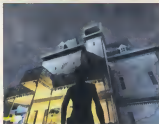
La presenza del mezzo mediatico per eccellenza è una costante in tutto il gioco; la televisione è anche usata per la realizzazione della schermata di avvio del programma, con relative manopole per la regolazione delle varie opzioni. Che ci sia un messaggio subliminale insinuante eventuali connessioni tra la TV e il demonio?

### DAVE & DEVA

Sono le due facce della stessa medaglia, e le loro abilità progrediscono quasi in parallelo, l'uno acquisendo nuove armi, l'altra assimilando nuovi poteri. Affrontare il gioco con l'uno o con l'altra sembra essere soltanto una questione di gusto personale, malgrado a tratti sia preferibile l'uso delle armi rispetto a quello delle magie...

**LA** produzione di giochi della Cryo, si è sempre basata principalmente sul filone delle avventure e dei giochi privi di quella violenza che va tanto di moda. Questo almeno fino a oggi. *The Devil Inside* è infatti destinato a cambiare l'immagine della Cryo; ma tanto per rimanere nel tema dei giochi d'oltralpe, da sempre molto diversi rispetto ai titoli americani, anche questa volta quel "tocco" di originalità non manca e fa di *TDI* un gioco molto gradevole, anche se non del tutto esente da pecche.

Il canovaccio principale ricorda molto da vicino (forse anche un po' troppo) quello del celebre *Resident Evil*. Abbiamo infatti un protagonista chiamato Dave Cooper che, da buon ex agente del dipartimento di polizia di Los Angeles, utilizza il suo vasto arsenale di armi da fuoco contro un orda malvagia, sotto forma di zombi e demoni di vario genere. Fin qui non ci sarebbe proprio niente di nuovo e, anzi, si potrebbe quasi gridare al plagio. Ma gli sviluppatori della Gamesquad hanno utilizzato questa idea di base per sviluppare un concetto di gioco interessante e, questo sì, piuttosto innovativo e curioso.

L'elemento più interessante del gioco è infatti la televisione. La "Scatola Magica" è dunque il filo rosso che collega tutte le parti del gioco ed è presente un po' ovunque, ma soprattutto è l'ambiente nel quale si svolge tutta l'azione. Dave Cooper è infatti una sorta di "Star", protagonista di un programma televisivo chiamato appunto "The Devil Inside". Questo

significa che tutto ciò che farà verrà ripreso e mandato in onda in diretta sui teleschermi di tutte le famiglie del mondo. La sua lotta contro i demoni verrà costantemente seguita da telecamere piazzate su elicotteri, fluttuanti, ma anche semplicemente portate a spalla da operatori che seguiranno le imprese del nostro eroe da vicino e fin nei minimi dettagli. Va da sé che lo spettacolo offerto da un uomo che imbraccia un fucile mitragliatore e fa fuoco su uno zombi rendendolo un ammasso di poltiglia sanguinolenta è un mezzo sicuro per fare impennare gli ascolti. In questo i programmatori sono stati bravissimi, e a loro va sicuramente un encomio per essere riusciti a rendere l'esperienza credibile. Non solo hanno inventato uno studio televisivo con tanto di presentatore (tipico soggetto all'americana chiamato Jack T. Ripper) e vallette poco vestite, ma hanno curato molti dettagli che danno al giocatore l'impressione di guidare il protagonista e, allo stesso tempo, di assisterne alle gesta proprio come avverrebbe davanti a uno schermo televisivo. L'effetto più convincente è sicuramente quello dei disturbi del video tipici delle riprese in diretta (la cosiddetta "neve"), disturbi che rendono l'azione molto più realistica. Ma ci sono altri dettagli, come il presentatore che introduce i caricamenti tra un livello e l'altro con la classica formula: "E ora una parola dai nostri sponsor", tramutandoli così in pubblicità ed evitando di spezzare la tensione del gioco. In aggiunta a questo, la sensazione di trovarsi all'interno di uno show televisivo è sempre presente nel giocatore, grazie al fatto che sullo schermo, insieme al protagonista, si troverà sempre un omino con la

### DAMMI LA DUE...

Il sistema di visualizzazione di *The Devil Inside* è quello classico delle trasmissioni televisive, con una quantità di telecamere che riprendono l'azione. Dal punto di vista della giocabilità, la "Flying Camera" è certamente la più adatta, dato che mostra il nostro eroe con la stessa prospettiva di tutti i giochi in terza persona. Volendo è anche possibile giocare in soggettiva; è spettacolare, ma non molto comodo.

## SALVATEMI, IN QUALCHE MODO...

I salvataggi si possono effettuare soltanto in presenza di questi televisori, i quali, una volta salvata la posizione, scompariranno. Ci sono poi alcuni punti dove i suddetti televisori, per motivi incomprensibili, non scompariranno e resteranno disponibili. Potrebbe essere un problema del gioco, ma data la difficoltà di alcune sezioni, è comunque un aspetto del quale non ci lamenteremo sicuramente.

## REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *The Devil Inside* sul nostro computer

■ SISTEMA **P200, 32 Mb RAM, Voodoo 2**

**VERDETTO:** Un po' sgranato nei dettagli, ma fluido e giocabilissimo. Da giocare in bassa risoluzione.

■ SISTEMA **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo 3**

**VERDETTO:** Grafica definita e buona fluidità: la combinazione migliore è in alta risoluzione.

Il sistema grafico è in grado di gestire molto bene anche le superfici riflettenti.

telecamera a spalla che farà di tutto per riprendere l'azione dal punto di vista migliore, in modo che il pubblico non si perda nemmeno una fucilata o uno zombi colpito. Le visuali delle varie telecamere possono essere manipolate a piacimento e possono anche essere utilizzate per scopi "tattici" all'interno del gioco. Oltre alla visuale principale, si possono avere due finestre più piccole che riprendono la stessa azione da diversi punti di vista, ma anche utilizzare la cosiddetta "Telecamera spia" per controllare una zona al di fuori del nostro raggio visivo.

**"La sensazione di trovarsi all'interno di uno show televisivo è sempre presente"**

L'altro aspetto interessante di *The Devil Inside* è la possibilità di Dave di dare libero sfogo al suo "Diavolo dentro", tramutandosi in Deva, una formosa e ammiccante demonessa inguainata in un'aderentissima tuta di pelle dotata di piccole ali supplementari, inibita all'uso delle armi ma in grado di combattere a colpi di magia nera. La trasformazione può avvenire soltanto in corrispondenza di simboli satanici detti "Pentacoli", e si potrà decidere di volta in volta se affrontare le minacce come Dave, con le armi tradizionali, o come Deva sfruttando i poteri magici. Dal punto di vista grafico, *TDI* si presenta molto bene, con un impatto visivo decisamente gradevole e in grado di gestire ottimamente l'illuminazione dinamica e gli spazi molto ampi. Anche la giocabilità non delude, ma il gioco soffre di alcune limitazioni e imperfezioni tutto sommato banali che, pur non pregiudicando il valore globale, risultano comunque fastidiose. Ci è per esempio preclusa la possibilità di saltare, ed è evidentemente un fatto voluto dai programmatori, visto che ogni dislivello è accompagnato da qualcosa, una trave, un'asse, una scala, che permetta di superare anche gli ostacoli più bassi. A volte i personaggi tendono a incastrarsi tra i poligoni e, generalmente, la soluzione degli enigmi (comunque molto semplici e basati perlopiù su chiavi da trovare) risulta spesso quantomeno discutibile.

Un peccato, visto che si tratta comunque di piccole imperfezioni, più che di problemi veri e propri, e c'è da augurarsi l'uscita di una patch che risolva questi nei che, comunque, non impediscono di godersi il gioco. Pur non essendo perfetto o particolarmente sconvolgente, *TDI* riesce comunque nell'intento di intrigare e di tenerci incollati al monitor per "vedere cosa c'è dopo"; e questa è una prova chiara della sua validità. Dopo tutto non c'è scritto da nessuna parte che un gioco, per essere divertente, debba per forza essere un capolavoro.

### GMC IN BREVE

*The Devil Inside è:*
- ■ Molto atmosferico
- ■ Graficamente intrigante
- ■ A suo modo originale

*The Devil Inside non è:*
- ■ Privo di difetti
- ■ Il gioco dell'anno, ma...
- ■ ... niente male

■ Casa Cryo ■ Sviluppatore Gamesquad ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 100 MB HD, scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.devil-inside.com

**Intrigante, bello da vedere, a tratti drammatico. Non è perfetto, ma si gioca tutto d'un fiato e poi... quale gioco è veramente perfetto?**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 8 | GIOCABILITÀ | 7 |
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 6 |

**7**

**IN ALTERNATIVA...**

***Resident Evil 2***, Mar 99, 8 — Evocativo, atmosferico, a tratti davvero spaventoso: un classico del genere

***Shadowman***, Set 99, 8 — Magia nera e demoni in una versione voodoo di Lara Croft

**GENERE:** SIMULATORE DI VOLO

# FLANKER 2.0

Una nuova stella è apparsa nel firmamento della simulazione da guerra, ed è una stella Rossa.

**NEL CUORE DEL FLANKER**

Uno degli strumenti più potenti di *Flanker2.0* è il programma che consente di creare missioni personalizzate. L'intera struttura del gioco si basa infatti su questo editor, permettendo così di modificare azioni già esistenti, di disegnarne da zero, oppure di estendere la nostra creatività anche alla zona della campagna di guerra. Oltre a disporre di un arsenale veramente invidiabile, progetteremo ogni incursione nei dettagli più minuziosi, come quelli riguardanti la situazione meteorologica, definendo elementi quali la visibilità, la velocità del vento, la temperatura dell'aria al livello del mare e le eventuali turbolenze. In tale opera potremo essere assistiti da ben due capitoli del manuale di istruzioni, unico elemento di *Flanker2.0* tradotto in italiano.

In *Flanker 2.0* l'aspetto grafico non risulta per nulla sacrificato alle esigenze del realismo, ma per giocare fluidamente sarà necessario un computer veloce.

**CORREVA** il 1995 quando il primo *Flanker* apparve nei cieli dei nostri computer. Come succede in tante piccole rivoluzioni, si batté come un leone contro lo strapotere di un mostro sacro del calibro di *Falcon* (all'epoca 3.0). Alla fine dello scontro, un seme era stato piantato nei cuori degli appassionati di simulazione di volo da battaglia. Sono trascorsi anni, e il falco della Microprose è tornato a volare alto lanciando la sua sfida. Si sono succedute generazioni di processori, e il guanto è stato nuovamente raccolto.

Come il suo corrispondente nel mondo reale, infatti, *Flanker2.0* è in grado di affrontare ad armi pari i migliori caccia occidentali e ha deciso di farlo in una maniera tutta personale, o forse sarebbe meglio dire, russa. Sin dal primo capitolo di questa serie, che tutti gli appassionati di volo virtuale si augurano essere lunga e fortunata, risultava chiaro che l'elemento di forza del gioco risiedesse nel realismo. Ai sostenitori dell'F-16 su computer, che sfidavano il Flanker sull'incerto terreno della grafica, i piloti con la stella rossa ribattevano sfoderando la carta dell'accuratezza nella trasposizione delle caratteristiche di volo, raccontando di prestazioni che variavano con il tipo di carico bellico, del display a testa alta con le simbologie in cirillico. Tutte cose che per la maggior parte delle persone "normali" costituiscono una noia mortale, ma che per gli assi da scrivania fanno la differenza tra un simulatore di volo e il resto dei "giochini per il computer".

Fortunatamente, a cinque anni di distanza, il ritornello non è cambiato che in meglio, e saltare nell'abitacolo di *Flanker2.0*, accendere le potenti turbine del Sukhoi 27 (disponibile anche nella versione imbarcata su portaerei e denominata SU-33) e staccare i carrelli da terra, equivale a ritornare alla base con la convinzione di avere condiviso il pane con i veri piloti militari. Accanto alle complesse istruzioni che consentono al computer di calcolare l'effetto delle forze fisiche, modificando la manovrabilità dell'aereo nel più realistico dei modi, l'esperienza diretta dei top gun russi ha permesso di accordare la versione virtuale dell'SU-27 alle prestazioni del più letale caccia ognitempo da superiorità aerea dell'est. Tutta questa verosimiglianza, però, ha un prezzo. Non aspettiamoci, infatti, di poter duellare nei cieli della Crimea senza aver prima trascorso un po' di tempo tra le 260 pagine del manuale di istruzioni, che tra le altre cose include anche un comodo alfabeto cirillico. Persino chi abbia già provato qualche simulatore da guerra dovrà prendere confidenza con la tecnologia bellica russa, il che, in molti casi, equivarrà a imparare quasi tutto da zero, rivedendo le tattiche di combattimento alla luce dei diversi tipi di missili e dei corrispondenti sistemi di puntamento. Fortunatamente, *Flanker2.0* ospita una sezione dedicata all'addestramento dei nuovi piloti esaustiva e

> **"Realismo al massimo livello, e non solo sotto l'aspetto simulativo"**

## REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Flanker 2.0* sul nostro computer.

■ Sistema **Pentium 166, 32MB RAM, Scheda 3D**

RISOLUZIONE 640 x 480

**VERDETTO:** Se proprio non possiamo farne a meno proviamoci, ma divertirsi è un'altra cosa.

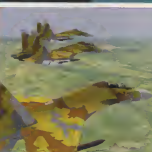
■ Sistema **Pentium II 400, 128 MB RAM, GeForce 256**

RISOLUZIONE

**VERDETTO:** Le cose vanno meglio, ma *Flanker 2.0* risulta comunque un po' scattoso.

## UN'AQUILA PER L'UNIONE SOVIETICA

Lo sviluppo dell'SU 27 cominciò nel 1969, allo scopo di fornire all'aeronautica sovietica un caccia da accostare al MiG-29. L'idea era quella di formare una coppia di velivoli da contrapporre al binomio F-16 Falcon e F-15 Eagle dell'USAF. Il risultato finale del progetto vede un caccia monoposto ognitempo da superiorità aerea, in cui il titanio ha sostituito i materiali compositi, dotato di un sistema di controllo "fly by wire" che non ha nulla da invidiare agli standard occidentali, e caratterizzato da un'avionica molto sofisticata (almeno nel panorama dell'est). Il radar a impulsi Doppler N0001 Zhuk ha, infatti, una portata di 100 Km, è in grado di acquisire fino a 10 bersagli differenti, e di ingaggiarne due per volta. L'altro asso nella manica del Sukhoi è l'EOS, un sensore ottico a raggi infrarossi che, unitamente al telemetro laser trasmette i dati d'attacco sul display a testa alta (HUD) o direttamente al collimatore integrato sul casco del pilota. La particolarità di questo sistema consiste nell essere "passivo", ossia nel riuscire a ottenere le informazioni senza emettere alcun segnale rilevabile dal nemico. Un bel vantaggio, soprattutto quando si prepara un attacco a sorpresa.

*Flanker 2.0* realizza i sogni di chi vuole affrontare ad armi pari i Top Gun occidentali.

## NEL CD

All'interno del nostro CD potremo trovare la patch che aggiorna il gioco alla versione 2.02. Una volta installata, dovremo attuare delle piccole modifiche alle missioni di addestramento, per consentirne il corretto funzionamento anche con l'ultima revisione. Per eseguire questa operazione leggiamo attentamente il file (in italiano) denominato FlankerReadme.TXT presente nella stessa cartella della patch.

ben congegnata, in cui verremo guidati passo per passo attraverso le particolarità delle due versioni del Sukhoi che potremo condurre in battaglia.

Una volta terminata la scuola di volo però, non lasciamoci trasportare da facili entusiasmi. La via per uscire tutti d'un pezzo dalla campagna di guerra sarà ancora lunga, e il modo migliore per imparare a conoscere il nostro supercaccia consisterà nell'affrontare nemici di ogni genere. In questo senso, potremo scegliere tra i voli singoli e le azioni immediate. Attraverso un'interfaccia dall'aspetto spartano e funzionale saremo in grado di accedere a missioni di combattimento aereo, sfidando i più temibili avversari del blocco occidentale insieme con i velivoli dei paesi dell'ex-unione sovietica, oppure di lanciarci in incursioni contro bersagli a terra, aprendoci la strada tra le micidiali postazioni di missili terra-aria. Non mancheranno, inoltre, le possibilità per dimostrare la nostra abilità nel corso di attacchi a bersagli navali, e di mettere alla prova i nervi durante gli atterraggi sul ponte della portaerei.

I cieli di *Flanker2.0* si dimostreranno quantomeno ostili e i piloti meno navigati avranno il loro bel daffare per padroneggiarli. Nonostante nel combattimento immediato si possa ricorrere a qualche trucchetto, infatti, la manovrabilità del Sukhoi rimarrà sempre al massimo del realismo e gli avversari sapranno trarre vantaggio da ogni nostro minimo errore. Va sottolineato, inoltre, che le possibilità di interagire con i gregari di volo sono ridotte all'osso e che la trasposizione dei danni subiti in battaglia è molto accurata, per esempio potrà capitare di essere raggiunti da un missile che staccherà un timone di coda dalla fusoliera del nostro Flanker, oppure di rimanere senza un motore e di dover tentare un atterraggio frastornati dagli allarmi impazziti e con il cruscotto illuminato di lucine rosse come un albero di natale.

Realismo al massimo livello, quindi, e non solo sotto l'aspetto simulativo. A differenza del primo *Flanker*, questo secondo capitolo si rivela molto solido anche nel settore grafico, dall'abitacolo interamente virtuale con tanto di specchietti retrovisori, al paesaggio riprodotto sulla base di mappe satellitari, senza disdegnare effetti speciali come le scie di condensa, i riflessi della strumentazione sul tettuccio della cabina e le superfici di controllo completamente mobili (solo per citarne alcuni). In conclusione, non ci resta che evidenziare il fatto che, pur essendo un titolo di grande pregio, buona parte delle potenzialità di questo gioco ammiccano a un pubblico già smaliziato, col rischio di risultare un po' frustranti per chi voglia accostarsi alle battaglie aeree contemporanee per la prima volta.

## GMC IN BREVE

*Flanker 2.0* è:
- L'evoluzione di un titolo di grande pregio
- La simulazione perfetta di due dei migliori caccia russi
- Realizzato con grande competenza

*Flanker 2.0* non è:
- Adatto a chi ama i titoli da sala giochi
- Un simulatore con troppi fronzoli
- Giocabile con un computer meno che aggiornato

■ Casa Mindscape Entertainment ■ Sviluppatore SSI ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200, 32 RAM, 600 MB HD, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.flanker2.com

**Un simulatore di volo da combattimento di grande caratura, imperdibile per gli appassionati del genere, ma un po' complesso per chiunque altro.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 9 | GIOCABILITÀ | 8 |
| SONORO | 8 | LONGEVITÀ | 8 |

**8**

**IN ALTERNATIVA...**

*Falcon 4.0*, Feb 99, 9
Il migliore simulatore da guerra sul mercato con tanto di campagna di guerra dinamica

*F/A18E Super Hornet* Nat 99 9
Sulle portaerei del ventunesimo secolo, con i Top Gun dell'aeronautica di marina USA

**GENERE:** SIMULATORE DI GUIDA

# SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Le ruote artigliate delle moto da cross aggrediscono la pista...

Terreno insidioso, condizione meteorologiche variabili e avversari irriducibili sono le componenti principali del motocross. In *SHMGP* troviamo tutto questo.

**GMC IN BREVE**

*SHMGP* e:
- Una simulazione
- Privo di acrobazie
- Per amatori

*SHMGP* non è
- Spettacolare
- Privo di difetti
- Vario

**DIETRO** un titolo lungo come *Silkolene Honda Motocross GP*, si nasconde un gioco dedicato a tutti gli amanti del motocross che, pur avendo sempre desiderato salire a bordo di uno di questi cavalli d'acciaio, non hanno mai potuto farlo. La caratteristica che lo differenzia da altri titoli del genere sta nel fatto di volere essere un simulatore rigoroso, piuttosto che un titolo in cui a farla da padrone siano lo spettacolo e le figure acrobatiche.

Per questo, all'interno di *SHMGP* troveremo classi (125, 250 e 500 cc.) e modalità di gioco identiche a quelle del mondiale. I piloti e i circuiti, però, non sono quelli ufficiali, anche se i nomi impiegati ricordano molto da vicino quelli reali. Un vero peccato, per un titolo che si propone essenzialmente come una simulazione.

La modalità di gioco principale è senza dubbio quella che permette di vincere il titolo mondiale nelle varie classi, gareggiando su una serie di circuiti sparsi ai quattro angoli del globo. Le differenze tra una località e l'altra stanno principalmente nelle condizioni del terreno, che può essere sabbioso, ghiaioso e così via. La caratterizzazione, però, non va al di là di questi aspetti, rendendo i circuiti tutto sommato abbastanza simili tra di loro.

## "Non può essere indicato come un buon titolo"

Anche per questo motivo, l'impatto del gioco non è proprio nulla di speciale. Le moto sono ben fatte, la pista è chiaramente leggibile e la grafica è di buona qualità, ma tutt'altro che spettacolare. Al momento di gareggiare, poi, ci si accorge del vero problema del gioco, ossia del fatto che non sia in alcun modo possibile guidare al di fuori del tracciato, delimitato dalle classiche nastrature biancorosse.

Ora, è vero che correndo bisognerebbe cercare di rimanere in pista, però è altrettanto vero il fatto che un gioco di "fuoristrada" in cui venga a mancare proprio questa caratteristica lascia interdetti. Se poi

proviamo a saltare e, nella traiettoria di volo, finiamo fuori dei margini ideali della pista, il nostro pilota, senza alcuna ragione apparente, si lascia venir meno a bordo della moto, causando un'irrimediabile caduta. Peccato, perché la guidabilità non è male dopotutto, ma questo sistema di gioco è davvero frustrante.

Pensato per gli appassionati di motocross, *Silkolene Honda* stecca in troppi punti per essere indicato come un buon titolo. Ci sono diversi aspetti interessanti e la ricerca del realismo tecnico è apprezzabile, ma di fronte a certe lacune riguardanti la giocabilità non si può chiudere un occhio: andrebbero chiusi entrambi.

### MESSA A PUNTO

Un aspetto vincente di *Silkolene Honda* è senza ombra di dubbio la notevole varietà di opzioni relative alla messa a punto della propria moto. Possiamo modificare ogni singolo aspetto del nostro mezzo, dalla distribuzione dei pesi, alla taratura delle sospensioni fino alla dimensione e la tensione dei raggi! La profondità è incredibile e gli ingegneri meccanici sapranno benissimo cosa fare. Tutti gli altri si dovranno adattare a sperimentare in pista le varie modifiche.

■ Casa Midas ■ Sviluppatore Dawn Interactive ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P166, 16 MB RAM, scheda 3D, 450 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300 32 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.midasinteractive.co.uk

**Poteva essere un'ottima simulazione, invece è un giochetto carino, ma con molti difetti che lo rendono ben poco appetibile.**

| GRAFICA | 7 | GIOCABILITÀ | 5 |
|---|---|---|---|
| SONORO | 6 | LONGEVITÀ | 6 |

**5**

**IN ALTERNATIVA...**

***Motocross Madness,*** Ott 98, 8
Un titolo ormai datato, ma pur sempre molto valido

***Edgar Torronteras Ext.,*** Gen 00, 8
Il motociclista più strampalato del mondo non mancherà di entusiasmarci.

**GENERE:** GDR/AZIONE 3D

# DARK PROJECT II

Un'ombra che si avvicina. Uno scricchiolio. Un movimento secco. Siamo appena stati derubati.

Non sarà facile esplorare tutte le locazioni di *Dark Project II*

### ANCHE L'ORECCHIO VUOLE LA SUA PARTE

**Tralasciato spesso in un angolo, non considereto bene quanto l'occhio o la mano, l'orecchio umano non ha uno spazio di primordine negli interessi dei progremmatori. Il sonoro è, sempre troppo spesso, basato su motivi di successo (o molto orecchiabilli) o su una lunga serie di effetti mirebolanti, spesso realizzati in fretta e furia e senza badare troppo alla effettiva qualità. In *Dark Project II: The Metal Age* la musica sarà, è proprio il caso di dirlo, ben diverza. Questo gioco si basa sul concetto primario che noi, impersonando Garrett, dovremo essere capaci di non produrre alcun rumore e ascoltare attentamente quanto accadde intorno a noi. Per poterlo fare, quindi, serviranno due cose molto importanti: un buon impianto stereo (ben sistemato intorno a noi, con due casse principale ai nostri lati, due casse più piccole negli angoli dietro di noi, chiamate, in gergo, zatelliti e, magari, un bel subwoofer per i bassi sotto la sedia) e una scheda audio che supporti l'audio 3D (come la SBLive!). Grazie a questi sistemi di accelerazione sonore hardware, potremo sentirci davvero all'intemo delle locazioni di *Dark Project II* e vivere l'azione di gioco a 360°!**

**SE** immaginiamo di vivere nell'alto medio evo e di far parte, da alcuni anni, di una gilda di ladri professionisti e super-tecnologici, per questo tempo, il risultato finale sarà senz'altro *Dark Project II: The Metal Age*. Un ambiente molto strano, molto buio e tetro. Il nostro compito sarà quello di portare a termine le missioni che ci verranno assegnate in ogni ordine, rispettando anche le consegne più particolari, come rubare un certo numero di gemme o una certa quantità di oro e non uccidere nessuno. La prima particolarità di questo gioco, a differenza dei molti altri titoli d'azione di questo tipo, sarà la sua non-violenza quasi eccessiva. Il nostro personaggio, Garrett, infatti, dovrà contare soprattutto su due caratteristiche, la furtività e l'invisibilità. In pratica, dovremo essere bravi a non provocare rumore e ad ascoltare quello provocato dai nostri avversari. Per aiutarci nel difficile compito, avremo la nostra gemma dell'invisibilità, che dovremo tenere sotto stretta osservazione.

Finché essa si manterrà scura, potremo stare tranquilli di non essere sentiti o visti da nessuno dei nostri avversari. Se, però, ci muoveremo troppo velocemente su superfici rumorose, estrarremmo le armi (tutte, tranne il manganello, aumentano il rischio di essere scoperti e ci rallentano) o ci metteremo troppo vicino alle fonti di luce, la nostra gemma si illuminerà, segnalandoci che stiamo per essere individuati. A nostra disposizione, per riuscire nelle nostre missioni, potremo sfruttare un arsenale molto speciale. Oltre al manganello, l'arma che useremo più spesso, potremo utilizzare la spada nel combattimento corpo a corpo (rari, ma ci capiteranno) e l'arco, armato con alcuni tipi molto particolari di frecce. Oltre a quelle normali, potremo scoccare frecce d'acqua (per spegnere le torce), di fuoco (per fare un bel po' di danni), di corda, a gas (per tramortire qualche guardia) o a muschio, (per poter creare una chiazza che attutisca il rumore provocato dai nostri passi). Ma non solo. Il nostro equipaggiamento è corredato da varie pozioni (velocità, invisibilità, di caduta lenta) di vario tipo, da imparare a usare nei momenti topici, scegliendo la tattica migliore di volta in volta. In *Dark Project II: The Metal Age* sono anche presenti bombe accecanti o il nuovissimo globo da esplorazione. Per poter utilizzare questi oggetti e armi speciali, dovremo saper leggere le situazioni di pericolo ed essere bravi a comprendere quale sia, di volta in volta, la via più indicata per ottenere il massimo risultato. Le missioni saranno più o meno simili tra loro, ma capiterà di dover compiere anche imprese abbastanza inusuali, come rubare un oggetto da una persona e trasportarlo in un'altra stanza per far incolpare un altro del furto. Oppure, far razzia nei depositi del porto della città.

L'avventura in *Dark Project II: The Metal Age* è, quindi, costituita dal giocare in un modo totalmente diverso rispetto alla normalità dei giochi d'azione. Niente scontri

### LAORO-TECNOLOGIA

In questo secondo episodio potremo utilizzare una lunga serie di oggetti molto interessanti. Molto utili, se ben utilizzate, saranno le pozioni dell'invisibilità, che ci permetteranno di passare davanti ai nostri avversari, in piena luce e senza alcun problema di visibilità o la pozione di caduta lenta, eccezionalmente utile per fuggire da piani molto alti in gran fretta. Altra invenzione notevole è il globo da esplorazione, che potremo lanciare in locazioni troppo sorvegliate per poterle esplorare da lontano, senza essere visti, e studiare una tattica d'attacco adeguata. Senza scordare l'occhio meccanico di Garrett, che permette di zoomare sui nostri obiettivi con facilità in modo da non avere mai brutte sorprese.

## REQUISITI DI SISTEMA

Come giocheremo a *Dark Project II* sul nostro computer.

■ Sistema **P233, 48 MB RAM, Scheda 3D 4MB**

**VERDETTO: scatta vistosamente e mancano un sacco di dettagli all'ambiente. Non ci siamo proprio!**

■ Sistema **PII 300, 96 MB RAM, Scheda 3D 16MB**

**VERDETTO: perfetto in ogni parte. Se abbiamo anche il supporto audio 3D è una vera bomba!**

**Abbiamo ricongiunto una coppia di innamorati. Non siamo solo dei freddi assassini, a volte!**

sanguinosi, niente risse da bar contro trenta avversari che cadono sotto i nostri colpi, ma una lunga serie di appostamenti, movimenti agili e risoluti, per poter rubare una chiave dalla cintura di una guardia o una coppa d'oro da una stanza, sapendo cogliere l'attimo migliore per intervenire. I tre livelli di difficoltà non interesseranno tanto il nostro personaggio (avremo meno energia vitale, ma non è un parametro di rilievo, visto il limitato numero di veri scontri corpo a corpo), ma il numero di obiettivi e di ostacoli che dovremo essere capaci di superare nel corso della missione. In alcuni casi, il salto di difficoltà sarà costituito dall'eventualità di non dover fare vittime, ma soltanto stordire un numero sempre maggiore d'avversari durante la missione: una riprova del fatto che il gioco punta a esaltare le caratteristiche di furtività del nostro personaggio! Il sistema grafico è ben realizzato e non sembrano esserci pecche di nessun tipo. Quello che preoccupa, e che era stata una delle noti dolenti della prima versione, *Thief – The Dark Project*, e uno dei difetti marginali in *System Shock 2*, (gioco realizzato dallo stesso gruppo di sviluppatori) è costituito dalla reattività delle guardie in alcune situazioni limite. Capiterà, a volte, che pur essendo davanti alle guardie stesse, ma in condizioni di invisibilità, queste reagiscano con un ritardo davvero eccessivo (e quasi comico). Una sbavatura del sistema di controllo dell'IA del gioco che potrebbe, alla lunga, risultare un vantaggio perfino eccessivo, se non superfluo. Un aspetto tecnico molto ben realizzato è il sonoro 3D, studiato molto bene ma, purtroppo, non troppo apprezzabile da chi non conosce un po' d'inglese (ascoltare i nostri avversari potrebbe risultare anche utile, a volte) e chi non ha una scheda sonora che supporti l'EAX o l'Aureal 3D in versione 2.0. Nel complesso, *Dark Project II: The Metal Age* non è affatto male, ma non riesce a offrire davvero qualcosa in più rispetto al primo episodio, tranne qualche aggiunta simpatica e azzeccata. Se l'idea di partenza non delude le aspettative e le nuove sedici missioni costituiscono un bel po' di ore di gioco, soprattutto se tentate al livello di difficoltà Esperto, non possiamo non far notare che c'è un sorta di ripetitività dal primo episodio e nel gioco stesso, che potrebbe far stancare il gruppo di giocatori che amano più l'azione vera e propria, fatta di scontri a fuoco continui, più dello stile di gioco manovriero di *Dark Project II: The Metal Age*, più riflessivo e curato nei particolari, più adatto a giocatori dediti all'avventura che alle situazioni avventurose!

### "Niente scontri sanguinosi, niente risse da bar contro trenta avversari"

Ci saremmo aspettati, vista l'esperienza fatta con *System Shock 2*, qualche novità più corposa, come l'inserimento, magari, delle caratteristiche fisiche e tecniche del nostro ladro o qualche trovata in più.

**GMC IN BREVE**

*Dark Project II* è:
- **avventuroso**
- **unico**
- **per chi ama colpire nel buio**

*Dark Project II* non è:
- **uno sparatutto 3D**
- **adatto a chi ama lo scontro faccia a faccia**
- **molto luminoso**

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Looking Glass** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P233, 48 MB RAM, scheda 3D, 250 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 400, 64 MB RAM, 600 MB HD** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **Internet www.eidos.com**

**Più che un seguito vero e proprio sembra essere una riedizione del gioco precedente. Le poche novità potrebbero non bastare per rinverdire un bel gioco.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | GIOCABILITÀ | 7 |
| SONORO | 8 | LONGEVITÀ | 7 |

**IN ALTERNATIVA...**

*Indiana Jones*, Nat 99, 8 – Il più famoso archeologo del pianeta alle prese con una sfida che farà storia.

*Tomb Raider The Last Revelation*, Gen 00, 8 – L'ultima impresa della bella Lara Croft: serve forse sapere altro?

GENERE: STRATEGICO

# C&C TIBERIAN SUN FIRESTORM

La guerra tra lo scorpione rosso della fratellanza dei Nod e l'aquila dorata della GDI si arricchisce di un nuovo capitolo.

**L'AQUILA AFFILA GLI RTIGLI**

**Oltre a qualche miglioramento apportato alle unità disponibili, la GDI può anche vantare dei nuovi mezzi. Innanzitutto il possente Juggernaut, un Titan sovradi-mensionato, armato di tre cannoni, che copre il ruolo di artiglieria pesante semovente, finore mancante. Poi il Cannone Mobile a Impulsi Elettromagnetici (Mobile EMP Cannon), utilissimo per "spegnere" i mezzi e le difese fisse delle basi nemiche. Infine, il Controllo per le Capsule a Sgan-ciamento e i Droni Umpet sono rispettiva-mente il controllo delle capsule sganciate dalle basi orbitanti che trasportano truppe veterane di fanteria e delle mine mobili che si aggrappano al suolo.**

I nostri Titan si preparano allo scontro con le mostruosità generate dal Tiberium.

Una base della Brotherhood dal colore molto poco marziale...

**KANE** è morto, ma la sua follia, come un terribile fantasma, si aggira ancora sulla Terra. Così la Brotherhood of Nod è divisa ma non ancora sconfitta, mentre la GDI deve fronteggiare un nuovo nemico: il Tiberium stesso. La trama, di cui non riveleremo altro, si sviluppa lungo nove missioni per ciascuna fazione e, grazie anche ai vari filmati presenti, è avvincente e ben congegnata. *Command & Conquer: Tiberian Sun - Firestorm* ci offre inoltre diverse novità. Innanzitutto, nuove unità e missioni più varie, dove l'obiettivo non consiste solamente nell'annientamento della base nemica. Dovremo quindi variare la nostra tattica e non limitarci a lanciare imponenti ondate di truppe e mezzi sul nemico. Inoltre, le caratteristiche delle nuove unità aumentano ulteriormente le nostre opzioni tattiche, dando al gioco quel margine di variabilità che mancava al titolo originale. In generale, le missioni sono più difficili, se paragonate a quelle di *Tiberian Sun* e, nell'opzione "skirmish" in particolare, il computer ci darà sicuramente del filo da torcere. Purtroppo la maggiore difficoltà non deriva da qualche miglioramento nell'intelligenza artificiale, ma solo dai vantaggi iniziali dell'avversario o da nostri svantaggi tattici. Questo è un difetto comune a *Tiberian Sun* ovviamente, ed è probabilmente l'aspetto del gioco che fin dalla sua uscita convince meno

## "La saga comincia a mostrare i segni del tempo"

Infine, la novità più appetitosa, anche se limitata ai soli possessori di collegamento Internet, è data dal cosiddetto "World Domination Tour". In pratica, visto il grande successo della saga di *Command & Conquer*, la Westwood ha deciso di scatenare nella rete la lotta tra la Brotherhood of Nod e la GDI. Esattamente come nel gioco, ci sarà una mappa generale e vari territori contesi, con caratteristiche specifiche. Quindi, in un territorio si potrà avere a disposizione più denaro, mentre in un altro la tecnologia potrebbe essere limitata. I giocatori dovranno confrontarsi su questi territori e, al termine di ogni giornata, si scoprirà quale delle due fazioni è nuscita a conquistare i territori contesi, guadagnando quindi posizioni sulla mappa generale.

Nel complesso, *Command & Conquer Tiberian Sun - Firestorm* è un'espansione molto ben realizzata che dovrebbe aumentare non di poco la longevità del titolo. Purtroppo il prodotto in generale incomincia a mostrare i segni del tempo e, anche se *Firestorm* aggiunge una marcia all'originale, non riesce comunque a correggerne i difetti. Al momento quindi, la saga di *Command & Conquer* rimane carente dal punto di vista grafico, mentre l'intelligenza artificiale è ancora piuttosto grezza. In definitiva, *Firestorm* si rivolge con ottime carte ai giocatori già appassionati della saga, mentre è difficile che riesca a conquistarsi altre simpatie, tenendo poi conto del fatto che richiede l'originale *Tiberian Sun* per poter essere giocato

**GMC IN BREVE**

*Firestorm* è:
- **Un'espansione molto curata**
- **Un prodotto che entusiasmerà gli appassionati di C&C**
- **Facile da padroneggiare**

*Firestorm* non è:
- **Un gioco completo**
- **Di grande impatto grafico**
- **Un prodotto particolarmente innovativo**

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Westwood ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 49.000 ■ Sistema Minimo P166 MMX, 64 MB RAM, 80 MB HD, *Tiberian Sun* ■ Sistema Consigliato P233, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Modem, Internet ■ Internet www.westwood.com

**IN ALTERNATIVA...**

***Age of Empires II: Age of Kings***, Dic 99 9 — Un'alternativa di elevata qualità sotto tutti i punti di vista

***Warzone 2100***, Mag 99 8 — Se vogliamo una grafica di buon livello questo è il nostro gioco

***Firestorm* è un'ottima espansione, che però è dedicata esclusivamente ai possessori di *Tiberian Sun*. Niente di nuovo sul fronte Occidentale...**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 6 | GIOCABILITÀ | 7 |
| SONORO | 6 | LONGEVITÀ | 7 |

**7**

**GENERE:** GESTIONALE SPORTIVO

# TACTICAL MANAGER 2

Se abbiamo l'anima del commissario tecnica, questa è la nostra occasione.

Il giorno della partita. Entusiasmante vero?

Schieriamo in campo i nostri undici leoni con il nostro modulo preferito.

**ANCHE** se il nostro resti sempre un paese di santi, poeti, navigatori e commissari tecnici, negli ultimi anni - dobbiamo ammetterlo - siamo anche diventati una nazione di teledipendenti. Per questo motivo restiamo a dir poco perplessi sulle potenzialità di questo nuovo gioco gestionale di calcio, che ha deciso di non fornirsi di un sistema grafico per visualizzare le partite giocate dalle nostre squadre.

*Tactical Manager 2* si presenta come uno dei più complessi giochi gestionali disponibili sul mercato; dotato di un'impressionante banca dati, ci permette di allenare in quasi 30 campionati differenti. Come sempre in questo genere di giochi, impersoniamo il ruolo di un giovane allenatore che cerca di sfondare nel mondo del calcio.

Il nostro successo viene misurato soprattutto dal nostro livello, che può andare da 1 a 9, e che ci permette di proporci come allenatore a tutte le squadre caratterizzata da una fama uguale o inferiore.

Una volta al timone di un club, abbiamo l'onere della gestione tecnica (allenamento, tattica, scelta della formazione titolare) e della campagna acquisti (qui aperta tutto l'anno sul modello inglese), ma non della gestione finanziaria, a differenza di molti altri giochi gestionali nei quali è possibile occuparsi anche di sponsorizzazioni, vendita dei biglietti, diritti televisivi...

La gestione tattica è probabilmente quella meglio approfondita; ci permette di scegliere la posizione in campo dei nostri undici leoni nonché di impostare le tattiche di gioco che meglio si adattano al nostro organico. Possiamo puntare sul possesso di palla piuttosto che sui lanci lunghi o sul

> **"Si nota l'assenza di una visualizzazione grafica delle partite"**

contropiede, affidarci sul gioco duro o cercare di rompere il ritmo del gioco avversario, impostare una squallida melina o addirittura tentare di ingannare l'arbitro tuffandoci spudoratamente nell'area avversaria. Complessivamente abbiamo a disposizione 16 diversi atteggiamenti tattici in grado di influire visibilmente sullo svolgimento delle nostre gare, e la chiave del successo sembra proprio la capacità di alternare diverse tattiche all'interno della stessa partita.

Se gestione tattica e completezza della banca dati rappresentano i punti di forza di *Tactical Manager 2*, il suo punto dolente è sicuramente l'assenza di una visualizzazione grafica delle partite, che possiamo seguire solo attraverso una cronaca audio e testuale, mentre una barra orizzontale scorre sulla schematizzazione del campo di gioco indicandoci la posizione della palla. In generale è tutto il gioco a essere poco curato, e l'impressione che ne riceviamo è quella di un prodotto commercializzato con troppa fretta. Il file di istruzioni non ci è sempre chiaro, e in alcune situazioni presenta evidenti lacune. In un'occasione, ad esempio, ci spiega come sia conveniente impostare la tattica cross alti solo se si schierano degli attaccanti forti di testa, logico, peccato che non sia chiaro quale delle numerose abilità con cui viene misurata la classe dei nostri atleti si riferisca al gioco aereo.

Come certi talenti acerbi, *Tactical Manager 2* è un gioco dalle grandissime potenzialità ma che per ora ci sentiamo di consigliare solo ai fanatici del genere gestionale, disposti ad accontentarsi di un prodotto a dir poco spartano. A tutti gli altri conviene aspettare un'eventuale futura e più curata edizione. Se son rose...

**IL NOSTRO FIDO ASSISTENTE**

**Visto e considerato che imparare a districarsi tra tutte le opzioni di *Tactical Manager 2* è più complesso di un esame di ingegneria nucleare ci conviene affidarci al nostro fido assistente, che possiamo attivare dal menu di aiuto (assistente TM2). È un buffo omino con un unico difetto: a ogni cambio di panchina cerca di convincerci di allenare l'Aston Villa. Avrà casa vicino al Villa Park... In ogni caso aprendo la sua finestra e quella della nostra squadra possiamo giocare senza ricorrere a tutti gli altri complicatissimi menu del gioco.**

**GMC IN BREVE**

*TM2* è
- Tatticamente quasi perfetto
- Ma poco curato
- Intrigante

*TM2* non è:
- Semplice
- Veloce
- Entusiasmante

■ Casa Bright Star ■ Sviluppatore Talking Birds ■ Distributore IMS srl ■ Telefono 02/3927013 ■ Prezzo 49.900 ■ Sistema Minimo P75 16 MB 140MB HD ■ Sistema Consigliato 32 MB ■ Acceleratori Grafici Nessuno ■ Multigiocatore a turni via e-mail ■ Internet http://www.talking-birds.co.uk/

**IN ALTERNATIVA...**

***FIFA Soccer Manager*, Ago 97 9** – Ancora una pietra miliare, nonostante gli anni che passano

***PC Calcio 2000*, Feb 00 8** – Il più aggiornato gioco gestionale di calcio con tutti i dati dell'ultima stagione

***TM2* si distingue per completezza e realismo, ma anche per la scelta di non rappresentare graficamente le partite della nostra squadra.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 4 | GIOCABILITÀ | 6 |
| SONORO | 6 | LONGEVITÀ | 8 |

**6**

GENERE: GIOCHI SPORTIVI

# TELE+ CLASSIC BILIARD

## Dopo tanti brividi e sparatorie mozzafiato, meglio dedicarsi a qualcosa di più tranquillo...

La partita sta andando sempre meglio. Fare i tre punti di carambola è semplicissimo, ma non lasciamo le bilie troppo scoperte per il nostro avversario.

**GMC IN BREVE**

*Classic Biliard* è
- **Un'eccellente simulazione**
- **Per chi gioca a biliardo davvero**
- **Per chi non ha mai giocato ma ci vuole provare**

*Classic Biliard* non è
- **Per chi gioca solo a *Soldier of Fortune***
- **Per chi vuole fare tanti "morti" quando gioca**

**UN** videogioco può anche non essere spettacolare o violento, questo non vuol dire che debba essere, per forza, meno divertente o meno impegnativo! Esiste, infatti, un gioco che richiede attenzione, tattica e una buona dose di conoscenze di Fisica Elementare. Queste sono le doti principali, oltre a un po' d'indubbio talento, per iniziare a giocare a biliardo.

Ma non il biliardo all'americana, fin troppo semplice da provare e da giocare, bensì quello all'italiana, dove il tavolo non ha le buche e ci sono (solo) tre palle. In *Tele + Classic Billiard*, ci sono quattro giochi possibili: il biliardo libero, a una sponda, a tre e la versione più nota, con i cinque birilli. Nelle prime tre versioni del gioco, le regole sono molto semplici. Due bilie per i giocatori più un pallino. Scopo del gioco: riuscire ad andare a carambola, cioè colpire il pallino con la proprio bilia, dopo aver colpito quella dell'avversario. Nel gioco libero, possiamo tranquillamente giocare diretto (cioè colpendo la bilia dell'avversario e, poi, cercare di fare carambola), mentre nella versione a una o a tre sponde, dobbiamo, prima di colpire la bilia avversaria, colpire minimo una o tre volte le sponde. La versione più nota è però quella con i cinque birilli centrali. Mantenendo le stesse regole principali, nel gioco ai cinque birilli, possiamo fare punti non solo con la carambola, ma anche colpendo i birilli con la palla dell'avversario, mai con la nostra. La simulazione è stata curata in maniera dettagliatissima e senza dimenticarsi di nessun particolare. Potremo, infatti, decidere la forza, l'angolo e la direzione con cui colpire le bilie con estrema precisione di risposta anche da parte delle sponde, ma potremo anche decidere di giocare in sei differenti ambienti, con diversi set di bilie, colori del tappeto e tipi di stecche. Una buona parte di queste opzioni, dovremo guadagnarcele, vincendo i tornei e salendo sempre di più di livello di difficoltà (cinque, dal debuttante, fino al campione).

> **"Nessuno nasce campione, o forse sì?"**

Ovviamente, visto che nessuno nasce campione (o forse sì?), avremo a disposizione un ampio corso in linea, che ci spiegherà le regole base di tutti e quattro i giochi, spiegandoci come eseguire i colpi, la dinamica di come pensare il colpo e come comprendere i movimenti delle bilie dopo gli urti. Il tutto arricchito da un vasto repertorio video, con filmato dal vero dell'esecuzione dei colpi, persino di quelli più spettacolari. *Tele + Classic Billiard* non ci affatto deluso (manca però la versione alla Goriziana, con i nove birilli, ancora più difficile), e anche sotto il punto di vista tecnico ci ha soddisfatti.

Buona grafica, localizzato completamente in italiano, il tutto corredato dalla possibilità di giocare da diversi angoli, per gustarsi ancora di più il realismo del tavolo e dell'ambiente. E si può giocare, oltre che in rete, anche in due sullo stesso computer.

### IL BILIARDO NELLA RETE

**Non è complesso trovare qualche sito sul biliardo, con informazioni e dettagliati aggiornamenti sulle regole e sui cambiamenti apportati al gioco. ma qualche consiglio non fai mai male, vero?**

**http://biliardo.dgline.it/**
**Estremamente interessante, molto educativo e ottimo per principianti e professionisti. Regole, esempi di colpi speciali e news a volontà su tutto il mondo della stecca. Da visitare!**

**http://space.tin.it/sport/cfrascon**
**http://members.xoom.it/ComitatoRoma/**
**http://web.tiscalinet.it/rastignanobiliardo/**
**http://web.tiscalinet.it/beppeteam/**
**Ecco alcuni siti realizzati dai comitati provinciali di alcune città italiane. Abbiamo organizzato una squadra di biliardo? Che aspettiamo a fare un po' di pubblicità nella rete?**

**http://www.multimediahts.it/biliardo/**
**Un altro sito di grande interesse. Completo, preciso e da vedere per forza. Ancora tante informazioni accurate e di prima mano. Svaria dal biliardo classico all'italiana alle boccette, un gioco ancora più divertente ma molto difficile da giocare ad alti livelli. Diamo un'occhiata molto attenta!**

■ Casa Microids ■ Sviluppatore Mozoom Multimedia ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200 MHZ, 30 MB HD, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato Pentium 2, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.cplus-multimedia.com/

**IN ALTERNATIVA...**

*Jimmy White's Cueball 2* Giu 99 8 — Davvero ben realizzato e realistico. Con tanti piccoli giochini aggiuntivi

*Actua Pool* Giu 99 6 — Semplice ma efficace. Niente di eccezionale ma divertente quanto basta

**Simulazione perfetta, ma dedicata soprattutto agli appassionati. Forse non è bello come una partita dal vero, però è altrettanto spettacolare!**

| | | | |
|---|---|---|---|
| GRAFICA | 7 | GIOCABILITÀ | 8 |
| SONORO | 7 | LONGEVITÀ | 8 |

**7**

# I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

**I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE**

**Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!**

***Quake III***
**GMC.Gorman**
"Dalla cima sembra tutto più piccolo!"

***Quake III***
**GMC.Kevorkian**
"Il dottore non è in studio, lasciate un messaggio e verrete Railati!"

***Asheron's Call***
**Giaskar**
"Un giorno dovrete chiamarmi RE"

***Might & Magic VIII***
**BANNED.Neon**
"Dieci giorni per sconfiggere il Male"

***Asheron's Call***
**Nadir El Raman**
"Così tanti incantesimi e così poco tempo..."

***Shogun Total War***
**WOLF**
"Inseguire i nemici e schiacciarli per l'onore del Daimyo"

## CONTATTI

**Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.**

**3D PLANET**
02/4886711
**CD VERTE**
0331/226900
**CTO**
051/753133
**HALIFAX**
02/413031
**LEADER**
0332/874111
**MICROIDS**
02/38093618
**MICROSOFT**
02/703921

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

**1) QUAKE III ARENA**
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 9
**Trucchi:** Mar 00
**Demo:** Gen 00
La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer

**2) HALF-LIFE** Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
**Trucchi:** Mar 99 **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

**3) ALIENS VS PREDATOR** Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
**Trucchi:** Lug 99 **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

**4) UNREAL TOURNAMENT** Set 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nov 99
*Unreal Tournament* si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

**5) SOLDIER OF FORTUNE** Apr 00 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Apr 00
Soldati di ventura al servizio della pace nel mondo in un titolo dal realismo al limite della censura

## SIMULATORI DI CALCIO

**1) FIFA 2000**
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto 9
**Trucchi:** Natale 99
**Demo:** Natale 99
Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi

**2) VIVA FOOTBALL** Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Virgin Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

**3) ACTUA SOCCER 3** Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
**Trucchi:** Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta [illegible]

**4) MICHAEL OWEN WLS 99** Mar 99 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

**5) WORLD WIDE SOCCER** Ott 97 VOTO 9
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Ott 97
Sebbene sia un po' superato rimane sempre [illegible]

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

**1) HIDDEN AND DANGEROUS**
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto 8
**Trucchi:** Dic 99
**Demo:** Lug 99
Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

**2) BATTLEZONE 2** Dic 99 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

**3) ROGUE SPEAR** Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
**Trucchi:** Gen 00 **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

**4) SWAT 3** Feb 00 VOTO [illegible]
Casa: Sierra Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles [illegible] in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

**5) HEAVY GEAR 2** Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
**Trucchi:** Dic 99 **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

## SIMULATORI DI GUIDA

**1) SUPERBIKE 2000**
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Apr 00
Un miracolo degli sviluppatori italiani della Milestone, fondato sulla grafica mozzafiato e l'incredibile qualità globale

**2) GRAN PRIX 2** Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Mag 97
Un capolavoro un po' datato, ma ancora in grado di offrire tante emozioni su quattro ruote

**3) F1 2000** Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

**4) TOCA 2: TOURING CAR** Mag 99 VOTO [illegible]
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nov 99 **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama [illegible] testa a testa [illegible] Gran Turismo

**5) RALLY CHAMPIONSHIP** Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
**Trucchi:** Mar 00 **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata [illegible] ora. Un [illegible] per veri intenditori

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

**1) AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS**
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Dic 99 Voto. 9
**Trucchi:** Feb 00
**Demo:** Natale 99
Il nostro cammino nella storia dei grandi popoli si sposta nel Medioevo, con nuove battaglie e meraviglie architettoniche inarrivabili

**2) HOMEWORLD** Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
**Trucchi:** Feb 00 **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

**3) WARZONE 2100** Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
**Trucchi:** Lug 99 **Demo:** Apr 99
Il primo gioco di strategia a disporre di una grafica al passo coi tempi e di qualche migliaio di unità

**4) TA. KINGDOMS** Ago 99 VOTO [illegible]
Casa: GT Distributore: Halifax
**Trucchi:** Dic 99 **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

**5) TIBERIAN SUN** Ott 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O
**Trucchi:** Nat 99/Gen 00 **Demo:** Feb 00
L'ultimo episodio della serie di *Command & Conquer*. Niente di nuovo sul fronte occidentale

## STRATEGIA A TURNI

**1) CIVILIZATION: CALL TO POWER**
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto 9
**Trucchi:** Lug 99
**Demo:** Ott 99
La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

**2) ALPHA CENTAURI** Apr 99 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: C.T.O.
**Trucchi:** Lug 99 **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

**3) HEROES OF M&M III** Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
**Trucchi:** Dic 99 **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

**4) X-COM. APOCALYPSE** Lug 97 VOTO [illegible]
Casa: Microprose Distributore: Leader
**Trucchi:** Nov 97 **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

**5) WH 40.000: RITES OF WAR** Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
*Panzer General* nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

## GESTIONALI

**1) THE SIMS**
Casa EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali

**2) DUNGEON KEEPER 2** Ago 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

**3) SIM CITY 3000** Mar 99 VOTO 8
Casa. EA/Maxis Distributore: C.T.O
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

**4) PC CALCIO 2000** Feb 00 VOTO
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

**5) L'IMPERO DELLE FORMICHE** Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose

## AVVENTURE

**1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND**
Casa: LucasArts Distributore C.T.O.
Prova. Dic 97 Voto 9
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97

Pirati sanguinari, insidiosi labirinti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia, trova un tesoro

**2) GRIM FANDANGO** Ott 98 VOTO 9
Casa. LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

**3) GABRIEL KNIGHT 3** Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

**4) DISCWORLD NOIR** Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

**5) NOCTURNE** Nat 99 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'avventura a tinte forti ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

## AZIONE/AVVENTURA

**1) TOMB RAIDER 4 – THE LAST REVELATION**
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto

**2) MESSIAH** Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

**3) INDIANA JONES** Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

**4) OUTCAST** Lug 99 VOTO
Casa Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un'avventura di grande atmosfera immersa in una grafica appagante senza utilizzare le schede 3D

**5) URBAN CHAOS** Feb 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Un titolo ricco di azione e di idee innovative. Convincente nonostante la grafica

## SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR 2000**
Casa. Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo

**2) FALCON 4.0** Feb 99 VOTO
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

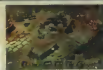
**3) F18E SUPER HORNET** Nat 99 VOTO 9
Casa. DI Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 00
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio

**4) MIG ALLEY** Ott 99 VOTO 8
Casa Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet nella drammatica cornice della guerra di Corea

**5) EUROPEAN AIR WAR** Dic 98 VOTO 7
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 98
La Seconda Guerra Mondiale combattuta con il più convincente simulatore della sua categoria

## GIOCHI DI RUOLO

**1) PLANESCAPE: TORMENT**
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons

**2) BALDUR'S GATE** Gen 99 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

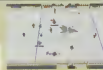
**3) SYSTEM SHOCK 2** Ott 99 VOTO 9
Casa EA/Looking Glass Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

**4) FINAL FANTASY VIII** Mar 00 VOTO 9
Casa Squaresoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 00 ■ **Demo:** Feb 00
Il gioco di ruolo giapponese nella sua forma più pura. Un'ambientazione vastissima e coinvolgente

**5) ULTIMA IX ASCENSION** Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di Ultima ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch

## GIOCHI SPORTIVI

**1) NHL 2000**
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99

L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!

**2) JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL** Giu 99 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nessuno
Tutti i giochi da bar più conosciuti raccolti in una comoda versione virtuale

**3) NBA LIVE 3000** Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore C.T.O
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

**4) MADDEN NFL 99 DIC 98** VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

**5) ROLAND GARROS 99** Ago 99 VOTO 8
Casa: Microfolies Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello.

# GLI ALTRI GIOCHI...

### GIOCHI ONLINE

**1) QUAKE 3 ARENA** Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

**2) ULTIMA ONLINE** Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**3) ASHERON'S CALL** Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

### PICCHIADURO

**1) VIRTUA FIGHTER 2** VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

**2) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

**3) FIGHTING FORCE** VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

### PIATTAFORME

**1) RAYMAN 2** Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

**2) TONIC TROUBLE** Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

**3) PRINCE OF PERSIA 3D** Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

### PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

**2) BUST-A-MOVE 4** Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

**3) PANDORA'S BOX** Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

### SIMULATORI SPAZIALI

**1) CONFLICT: FREESPACE 2** Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

**2) X-WING ALLIANCE** Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

**3) WING COMMANDER V** Feb 98 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Feb 98

### FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA 2** Feb 00 VOTO
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

**2) THIEF** Feb 99 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Feb 99

**3) EVOLVA** Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 00

## I CINQUE FILM PIU' ATTESI DELLE PROSSIME STAGIONI

**Giochi che diventano film e pellicole cinematografiche che potrebbero essere titoli stupendi:**

**1) La Compagnia dell'Anello**
Il primo episodio della trilogia del Signore degli Anelli. Dobbiamo aspettare fino al Natale 2001.

**2) Guerre Stellari Episodio II**
Dopo più di vent'anni dalla prima trilogia, George Lucas ci racconta una delle più belle favole moderne.

**3) Tomb Raider**
Le sinuose forme di Lara Croft hanno trovato un'incarnazione definitiva.

**4) Matrix 2**
Alice nel Paese delle Meraviglie scandito a ritmo di Kung Fu, ma la fine delle avventure di Neo dovrà attendere almeno un terzo capitolo.

**5) L'Uomo Ragno**
Le avventure dello stupefacente super eroe prenderanno vita nel 2001.

ULTIMA PARTE!

# TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Incredibile! È la guida più lunga della storia di Giochi per Il Mio Computer! Quasi trenta pagine di soluzione distribuite su quattro numeri per svelare ogni segreto dell'ultima avventura di Lara...

## TRUCCHI

**HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMEGEDDON'S BLADE**
Difficile e divertente, *Armageddon's Blade*, aggiunge una nuova campagna, suddivisa in 4 sottocampagne. I nostri avversari sono davvero fortissimi... ma con questi trucchi GMC tutto sarà più semplice.
Premiamo il tasto TAB e apparirà un cursore lampeggiante, nella parte bassa dello schermo. Poi inseriamo i seguenti codici per abilitare i corrispondenti trucchi:

NWCQUIGON – avanza di livello
NWCPADME – per avere Arcangeli
NWCDARTHMAUL – Cavalieri Neri
NWCCORUSCANT – edifici
NWCWATTO – oro e risorse
NWCPODRACER – migliora i movimenti
NWCR2D2 – abilita tutte le macchina da guerra
NWCMIDICHLORIANS – 999 mana e tutte le magie
NWCPROPHECY – mostra la mappa dell'obelisco
NWCREVEALOURSELVES – mostra la mappa del terreno

**I-WAR**
Cerchiamo la pagina con la storia del giocatore e inseriamo il codice: DARKGOAT per abilitare i trucchi.
Sempre in questo menu usiamo i seguenti codici:

SHIFT (di sinistra) + BACKSPACE – Aggiungi le missioni selezionate alla

### LIVELLO 42
### LA PIRAMIDE DI MENKAURE

Arrampichiamoci sui gradoni fino a raggiungere una botola con leva, giriamoci verso Nord e saltiamo aggrappandoci alla leva. Saliamo e uccidiamo i due scorpioni usando il lanciagranate quindi proseguiamo saltando i van baratri fino alla base della Piramide (58). Adesso giriamo a destra e da questa posizione (59) iniziamo con un salto con rincorsa una serie di salti sulle pareti scoscese che ci condurrà all'ingresso di un edificio: entriamo con il revolver in pugno, eliminiamo lo scorpione per salvare il militare, che ci consegnerà riconoscente le Chiavi delle Guardie e la Chiave dell'Armatura. Se il soldato muore avremo solo la Chiave delle Guardie. Torniamo fuori e, da questo punto (60), iniziamo la scalata della piramide verso l'ingresso. Saliamo sul blocco a Nord-Ovest, quindi su quello a Nord e saltiamo poi su quello a Nord Ovest rispetto a noi. Corriamo sui successivi cinque blocchi quindi facciamo un bel salto con rincorsa verso Ovest, cominceremo a scivolare (61) e, non appena ci saremo fermati, andremo verso sinistra fin dove finiscono i massi. Arrampichiamoci sui due a Nord, passiamone uno a destra e saliamo sui tre massi, quindi facciamo un salto con rincorsa in direzione Est per raggiungere l'entrata della piramide.

### LIVELLO 43
### DENTRO LA PIRAMIDE DI MENKAURE

Entriamo nella piramide e proseguiamo fino alla scalinata, scendiamo tre gradini e guardiamo in alto (62). Con il revolver equipaggiato di mirino spariamo alla stella, scendiamo ed entriamo nel sarcofago evitando le mummie. Infiliamoci nella botola e scendiamo fino alle due stanze con le corde (63) entriamo prima in quella a destra. Saltando da una corda all'altra (ormai siamo esperti!) raggiungiamo la leva, quindi torniamo indietro per andare nella stanza a sinistra. Facciamo sempre attenzione a saltare con precisione sulle corde, poi proseguiamo per questa via, fino a quando incontreremo una guardia piuttosto ostica da eliminare. Sistemata con il lanciagranate, andiamo in fondo alla stanza e prendiamo la Chiave del Pozzo Ovest. Torniamo al sarcofago (64) e andiamo nel nuovo passaggio, a destra in cima alle scale, e strisciamo, anche se sembra che non serva, nel corridoio. Azioniamo la maniglia della botola, issiamoci e spariamo con il fucile ai due scorpioni. Giriamo a sinistra e andiamo avanti fino a trovare una nicchia sulla parete Ovest, azioniamo l'interruttore e proseguiamo fino al baratro a sinistra. Scaliamo la parete della piramide: salire sui blocchi è qui davvero facile; raggiunta la vetta (65), caliamoci stando aggrappati al bordo e scendiamo fino in fondo. Evitiamo - saltando - la trappola, appendiamoci al soffitto e passiamo sopra l'altra trappola, quindi saltiamo i fossi con le lame oscillanti. Tiriamo la corda e saltiamo oltre la trappola che avevamo appena superato e andiamo a destra penzolando dal soffitto. Il seguito del livello non ci creerà problemi, percorriamolo velocemente e saremo di nuovo nei sotterranei della Sfinge

58 - LA BASE DELLA PIRAMIDE DI MENKAURE

59 - SALTI VERSO IL POSTO DI GUARDIA

60 - INIZIAMO LA SCALATA DELLA PIRAMIDE

61 - SCIVOLANDO LUNGO LA PIRAMIDE...

62 - SPARIAMO ALLA STELLA DORATA

63 - STANZE DELLE CORDE (E DELLE MUMMIE)

64 - USCIAMO DAL SARCOFAGO

65 - CUNICOLO SULLA VETTA DELLA PIRAMIDE

66 - IL CANCELLO DI FINE LIVELLO

### LIVELLO 44
### RITORNO AL COMPLESSO DELLA SFINGE

Raggiungiamo il fossato a Ovest e, stando sulla sinistra, facciamo un salto da fermi, andiamo a sinistra e usiamo la Chiave delle Guardie per aprire questo cancello **(66)** ed entrare così nel successivo livello

### LIVELLO 45
### MASTABA

Andiamo avanti stando sulla sinistra e raccogliamo la Tanica di benzina che si trova tra i due distributori **(67)**, quindi torniamo indietro verso Sud. Andiamo alla barricata con la scritta Danger e facciamola saltare con un colpo di pistola. Apriamo la botola sul pavimento e scendiamo per un medipack, poi torniamo in superficie. Usciamo e andiamo a destra, apriamo la porticina e la botola. Caliamoci e infiliamoci nel primo tunnel a sinistra: conduce in una stanza con tre teste di leone sul muro. Spariamo alle gemme nelle bocche dei leoni e si aprira una porta, raccogliamo la Borraccia vuota. Torniamo all'incrocio di tunnel, giriamo a sinistra e continuiamo fino all'uscita. Saltiamo il fossato a destra dopo essere usciti dal tunnel e facciamoci strada attraverso la porta sbarrata. Al centro troveremo una botola, apriamola, scendiamo e andiamo a destra al primo incrocio. Troveremo un'altra stanza con le teste di leone: sappiamo già cosa fare. Saremo ricompensati con una Borsa di sabbia (ci stanno viziando eh?), torniamo all'incrocio e proseguiamo a destra. Spariamo alla barriera di legno per uscire. Una volta fuori diamoci da fare per arrivare in questa posizione **(68)**, da dove potremo agevolmente raggiungere la botola successiva. Caliamoci nel tunnel e all'incrocio giriamo a destra, raccogliamo la torcia e torniamo indietro per orientarci a Est. Entrati nella stanza con le teste di leone spariamo come al solito alle gemme, riprendiamo la torcia ed entriamo in questa stanza **(69)**. Andiamo dietro le bilance e riempiamo la Borraccia nella vasca, quindi versiamo il suo contenuto nella bilancia di sinistra. Usiamo la Borsa di sabbia sulla bilancia di destra e versiamo il contenuto della Tanica su quella al centro, quindi incendiamo il liquido infiammabile con la torcia che dovremmo aver portato prima nelle vicinanze. Tutto ciò per aprire una porta! Entriamoci e stacchiamo dal muro la Chiave del pozzo Nord. Spariamo ancora una volta alle gemme nelle bocche dei leoni. Torniamo nella stanza delle bilance e, nella zona opposta, ripetiamo la distruzione delle gemme. Prendiamo l'uscita a Est. Giriamo a sinistra e saltiamo da fermi sulla sporgenza a sinistra dei soliti fossati. Continuiamo saltando sulla piccola sporgenza di fronte a noi. Un bel salto con rincorsa è quello che ci serve per raggiungere il lato Sud ed entrare nella stanza con la botola. Scendiamo, percorriamo tutto il corridoio, saliamo e attraversiamo le barriere, quindi, dopo esserci calati nell'ennesima botola, andiamo avanti fino all'incrocio. Giriamo a sinistra, spariamo alle gemme ed entriamo nella porta che si è aperta. Ci troveremo in una stanza con le tre famose scimmiette **(70)**: usiamo il piede di porco su quella a destra. Si aprirà una porta sulla destra, da cui preleveremo la Chiave del Pozzo a Sud, poi spariamo alle gemme e dirigiamoci verso la porta che si è aperta nella stanza delle scimmie. Spariamo, per l'ultima volta in questo livello, alle gemme e dirigiamoci verso l'uscita.

### LIVELLO 46
### LA GRANDE PIRAMIDE

Saltiamo verso Sud-Ovest e spalanchiamo la porta con un calcio. Apriamo la botola mimetizzata al centro della stanza **(71)**, caliamoci per raccogliere un lanciagranate. Risaliamo e passiamo alla baracca successiva, ma

67 - TANICA IN MEZZO AI DISTRIBUTORI

68 - VERSO LA BOTOLA SUCCESSIVA

69 - STANZA DEI TRE ELEMENTI

70 - SALA DELLE TRE SCIMMIE

## TRUCCHI

**storia del giocatore**
**SHIFT (di sinistra) + 0 – Per accedere a tutte le missioni**

**Durante il gioco:**
**SHIFT (di sinistra) + P – per catturare una immagine del gioco in formato PCX, nella cartella SG\RESOURCE\ART\SCREENS**
**SHIFT (di sinistra) + M – Continua a catturare immagini PCX una dopo l'altra**
**SHIFT (di sinistra) + 8 – per saltare in prossimità dell'obiettivo**
**SHIFT (di sinistra) + 9 – sincronizza la velocità con l'obiettivo**
**SHIFT (di sinistra) + 0 – la nave selezionata esploderà**
**SHIFT (di sinistra) + I – il giocatore diventa invincibile**
**SHIFT (di sinistra) + W – per vincere la missione**

**Per accedere a tutti i livelli: Apriamo la cartella IWAR, e cerchiamo la cartella "PSG". Apriamola e apriamo le seguenti sottocartelle, in ordine: RESOURCE, SCRIPTS, PRECEDENCE. Dentro PRECEDENCE troviamo un file, PREC. Apriamolo usando un foglio di calcolo, come Excel. Mettiamo a 0 tutti i numeri della colonna PREC, poi salviamo. Adesso possiamo accedere a tutti i livelli di IWAR fin dall'inizio.**

**TRESPASSER**
**Questo titolo è stato giudicato come un "ottimo lavoro, ma sprecato"...nonostante questo e nonostante le esigentissime richieste in termini di hardware, *Trespasser* rimane un buon gioco, anche grazia all'ottima interfaccia. Premendo CTRL+F11 possiamo accedere alla Console, nell'angolo in basso a sinistra. Qui possiamo inserire i diversi codici che attivano i trucchi:**

**BIONICWOMAN - permette di saltare più in alto, ma rallenta la corsa**
**INVUL - attiva l'invulnerabilità**
**LOC - mappa**
**TELE - da provare**
**GORE 2 - aumenta la quantità di sangue nel gioco**
**DINOS - blocca i Dino**
**BONES - mostra gli oggetti con i quali possiamo interagire**

## TRUCCHI

**WOO** - munizioni illimitate
**TNEXT** - ci trasporta attraverso alcune importanti locazioni del livello
**GORE** - "Fatal error"
**FTB** - da provare
**BTB** - da provare
**IMOUSE** - da provare
**WIN** - abilita il filmato finale

Possiamo inoltre passare a qualunque livello premendo semplicemente CTRL+SHIFT+Q+W

**CARMAGEDDON 2**
*Carmageddon 2* è un titolo che, anche grazie all'illustre predecessore, non ha bisogno di molte presentazioni. Al di là di alcune considerazioni morali, che spesso lasciano il tempo che trovano, pensiamo che questo sia un videogioco ben realizzato. Inseriamo quindi questi codici per aumentare il nostro divertimento sulle strade:

**TILTY** - modalità flipper
**WATERSPORT** - utilissimo sott'acqua
**LEMMINGIZE** - i pedoni diventano...stupidi
**STIFFSPASMS** - azione mutante
**WOTATWATAMI** - ingrassa le gomme della nostra auto
**SMARTBASTARD** - completa automaticamente la corsa
**MRMAINWARING** - i pedoni vengono presi dal panico
**BIGDANGLE** - sorpresa!
**WETWET** - aumenta i crediti
**TINGTING** - ripara gratuitamente la vettura
**STOPSNATCH** - blocca/sblocca il tempo
**MOONINGMINNIE** - diminuisce la forza di gravità
**CLINTONCO** - Hot Rod
**FASTBAST** - i pedoni corrono!
**STICKYTYRES** - permette di arrampicarsi sui muri
**GOODHEAD** - cambia le teste dei pedoni
**EVENINGOCCIFER** - quando si alza un po' troppo il gomito...
**TIMMYTITTY** - bonus per il tempo
**ZAZAZ** - devasta i pedoni
**POWPOW** - permette di respingere le vetture avversarie

71 - BOTOLA NASCOSTA

72 - ALLA BASE DELLA GRANDE PIRAMIDE

73 - SPORGENZA DAVANTI ALL'ABISSO

lasciamo stare la botola che c'è qui perché è una trappola. Andiamo a Est e prepariamoci a scalare la Grande Piramide. Saltiamo dritto, scivoliamo a sinistra e saltiamo a Ovest. Questo è solo l'antipasto: il bello viene adesso. Per cavarsela alla svelta l'unica è seguire attentamente le istruzioni e salvare spesso. Da questo punto **(72)** nsaliamo tre blocchi, quindi saltiamo a Est. Facciamo attenzione ai blocchi che cadono. Saltiamo ancora due volte a Est, saliamo un gradone e saltiamo due volte a Est. Scivoleremo verso la base della piramide: non è il caso di preoccuparsi, funziona così. Sopravvissuti al blocco rotolante, scendiamo sulla sporgenza sotto di noi **(73)** e facciamo un bel salto a Sud, un altro in direzione Est e infine uno verso Nord. Saliamo sul blocco e prendiamo il grande medipack **(74)**. Saltiamo a Nord-Ovest e, se il blocco non è già caduto, scendiamo subito di un gradone o verremo schiacciati. Torniamo su e saltiamo a Nord-Ovest ancora due volte, una volta a Ovest ed eliminiamo lo scarabeo volante (che schifo quegli affari!). Saliamo a Nord, quindi due volte a Est: attenzione al solito masso in caduta. Saliamo a Nord due volte e sistemiamo i due scarabei volanti, quindi andiamo dove si trovava il secondo scarabeo e facciamo un salto con rincorsa in direzione Sud-Ovest. Ci fermeremo dopo essere scivolati per qualche istante, dopodiché saltiamo a Ovest ed eliminiamo l'ennesimo scarabeo. Saliamo due gradoni, saltiamo a Ovest e subito a Nord-Ovest per evitare il solito blocco rotolante. Saltiamo a Ovest per scivolare su un blocco sicuro. Saltiamo da fermi a Sud-Ovest e quindi con rincorsa a Nord-Ovest, sbarazziamoci anche dell'ultimo scarabeo e saliamo di tre gradoni. Saltiamo con rincorsa a Nord-Ovest, quindi a Ovest e accucciamoci, un masso ci passerà sopra. Saltiamo ancora a Ovest e camminiamo lentamente a Ovest finché Lara si fermerà. Prendiamo una rincorsa e saltiamo: inizieremo una scivolata che ci porterà alla base della piramide (ma dalla parte opposta) e soprattutto alla fine di questo stressante livello.

74 - PIATTAFORMA DEL MEDIKIT GRANDE

### LIVELLO 47
### LA PIRAMIDE DELLA REGINA KEFI

Troveremo due stanze nella zona Sud **(75)**, ma se non abbiamo la Chiave dell'Armeria potremo aprirne solo una. Raccogliamo tutto quello che troviamo all'interno, e non è poco, poi dirigiamoci a Nord. Facciamo un salto da fermi dal lato sinistro del fossato verso la piattaforma sottostante e da qui un salto con rincorsa verso Nord. Saltiamo verso Est e aggrappiamoci, quindi saltiamo a Sud da fermi, saliamo e saltiamo con rincorsa a Nord. Saltiamo ancora una volta a Nord e poi attraverso il fossato, quindi facciamo un salto con rincorsa e presa finale a Nord. Eliminiamo lo scorpione e cerchiamo il blocco dell'immagine **(76)**: spingiamolo fino in fondo, si aprirà un passaggio in alto a sinistra. Apriamo la botola e caliamoci per entrare in un nuovo labirinto. La soluzione è facile, andiamo sempre a destra a ogni incrocio: arriveremo in un baleno in questo tempio **(77)**. Eliminiamo la guardia e prendiamo la Chiave del Pozzo Est. A questo punto dobbiamo tornare indietro e, siccome non abbiamo lasciato dietro di noi un sentiero di molliche di pane, sarà un po' più complicato ritrovare la strada. Andiamo dritto al primo incrocio, quindi a Destra-Sinistra-Sinistra-Destra e saremo all'uscita. Torniamo al fossato **(78)** e saltiamo verso la piramide, facciamo un salto con rincorsa sul blocco a Nord e quindi un salto da fermi su quello vicino... e adesso siamo pronti per scalare un'altra piramide! Andiamo a Est, Sud-Est, tre salti da fermi a Nord-Ovest e saremo all'uscita, pronti per affrontare

75 - LE DUE STANZE DELL'ARMERIA

76 - SPINGIAMO IL BLOCCO IN FONDO

77 - TEMPIO DELL'ULTIMA CHIAVE DEL POZZO

## TRUCCHI

**SIM CITY 3000**
**È da tempo arrivato sui nostri monitor questo titolo targato Maxis, ma siamo ancora vogliosi di vestire i panni del Primo Cittadino? Proviamo a premere contemporaneamente CTRL + SHIFT + ALT + C. Si aprirà una finestra dove potremo inserire i seguenti codici:**

**I am weak - costruisce palazzi, zone, trasporti, eccetera.**
**call cousin Vinnie - appare una nuova icona nella finestra degli incontri/appuntamenti. Un uomo d'affari ci regalerà presto un po' di denaro che andrà ad accrescere la nostra cassa (possiamo accettare o meno)**

**Zyxwvu - se abbiamo rifiutato l'offerta creata con il codice precedente possiamo attivare questo codice e nel menu dei premi apparirà il bellissimo Castello di SimCity. Il castello aumenta notevolmente il valore della terra attorno a sé**
**garbage in, garbage out - abilita tutti gli edifici della spazzatura**
**power to the masses - abilita tutti gli edifici per la produzione di energia**
**water in the desert - abilita tutti gli edifici che trattano l'acqua**
**Salt on - trasforma il mare in... una distesa d'acqua salata**
**Salt off - trasforma il mare in... una distesa d'acqua dolce**
**Terrain one up - rialza il terreno**
**Terrain one down - abbassa il terreno**
**Terrain ten up - rialza notevolmente il terreno**
**Terrain ten down - abbassa notevolmente il terreno**
**pay tribute to your king - tutti i premi/riconoscimenti diventano disponibili**
**I love red tape - abilita tutte le ordinanze**
**let's make a deal - i nostri vicini saranno lieti di fare affari con noi**
**nerdz rool - ... per l'industria dell'alta tecnologia**

**BLOOD 2**
**Un buon gioco, una buona trama, sangue, munizioni,**

78 - ULTIMO SALTO DEL FOSSATO

l'ultima piramide, la più importante di tutte

LIVELLO 48
DENTRO LA GRANDE PIRAMIDE
Scendiamo lungo il corridoio e, quando arriviamo alla prima voragine, saltiamo dalla sporgenza di destra a quella alla sinistra sul lato opposto. Procediamo ancora e svoltiamo alla prima deviazione a destra per arrivare al posto indicato dall'immagine **(79)**. Fermiamoci in prossimità dell'ingresso: facciamo attenzione ai blocchi di pietra che si spostano velocemente. Entriamo nella stanza con il sarcofago e andiamo dentro a prendere la torcia che useremo per accendere le altre torce appese. Si aprirà un passaggio dove ci attende una leva; azioniamola e torniamo al corridoio iniziale, nella cui parte alta si è aperto un cancello. Arriveremo così in una stanza con quattro interruttori da attivare con le quattro Chiavi del Pozzo che abbiamo nell'inventario. Usiamole **(80)** e

79 - ATTENZIONE AI PILASTRI MOBILI!

azioniamo la leva sul muro a Nord. Torniamo nella stanza in cui abbiamo acceso le torce ed entriamo nel nuovo passaggio, tiriamo la leva e andiamo nel corridoio dove è iniziato il livello. Scendiamo fino alla fine del corridoio **(81)** saltando i vari baratri e caliamoci con cautela nella botola attraversata dal raggio. A questo punto non ci resta che correre per arrivare all'ultimo livello di questo interminabile gioco.

LIVELLO 49
IL TEMPIO DI HORUS
Appena arrivati al livello finale, alla nostra sinistra possiamo ammirare la simpatica bestiola che aspetta solo un nostro errore per nell'enigma successivo per poterci assaggiare **(82)**. Diamole le spalle e dirigiamoci a Nord, raccogliamo la Grande Borraccia e andiamo alla fontana a destra per riempirla d'acqua. Lo scopo è quello di aprire una via d'uscita mettendo la giusta quantità d'acqua sulla bilancia in fondo alla stanza. I segni sopra

80 - POSIZIONIAMO LE CHIAVI DEI POZZI

ogni fontana ci indicheranno i litri d'acqua necessari per aprire la grata che ci consentirà di proseguire. Nella prima stanza servono due litri d'acqua. Prendiamo la Grande Borraccia (5 lt) e combiniamola **(83)** con la Piccola Borraccia vuota (3 lt): rimarranno giusto due litri nella Grande Borraccia. Andiamo alla bilancia e svuotiamo sul piatto di sinistra il contenuto della Grande Borraccia; a questo punto potremo calarci nella botola centrale. Scendiamo con la pertica nella stanza successiva e andiamo alla fontana a destra: questa volta ci servono quattro litri d'acqua. Con le borracce vuote, riempiamo quella grande e combiniamola con la piccola. Svuotiamo ora la Borraccia Piccola e combiniamola ancora con quella grande che contiene solo due litri d'acqua, ora riempiamo la Borraccia Grande e combiniamola con quella piccola. Nella Borraccia Grande rimarranno solo quattro litri d'acqua: usiamola allora sulla bilancia e scendiamo nella botola centrale. Raggiungiamo la stanza dell'ultima bilancia, sulla quale dovremo mettere solo un litro d'acqua per aprire la botola. Svuotiamo le due borracce e riempiamo quella piccola, quindi combiniamola con la grande. Riempiamo di nuovo la Borraccia Piccola e ricombiniamola con la grande: rimarrà giusto un litro d'acqua in quella piccola. Usiamolo sulla bilancia **(84)** e caliamoci nella botola. Giriamoci a Ovest, verso la luce, e saltiamo con presa: il muro si può scalare, scendiamo fino al secondo pianerottolo sulla destra **(85)**. Da qui tuffiamoci in acqua, nuotiamo fino a trovare un posto dove possiamo issarci ed ammirare Horus al centro della stanza. Ora dobbiamo posizionare le quattro Scritture Sacre, quindi avviciniamoci a Horus e godiamoci gli ultimi istanti di pace con questo filmato

81 - IN FONDO AL CORRIDOIO DELLA PIRAMIDE

82 - LA GABBIA DELLA BESTIA

83 - TRAVASIAMO L'ACQUA NELLE BORRACCE

84 - IL PIATTO DELLA BILANCIA

85 - NICCHIA DEL PIANEROTTOLO

86 - HORUS, FINALMENTE!

87 - RISALIAMO SULLA RAMPA

**(86)** Quando Horus ci attacca, saltiamo all'indietro e tuffiamoci in acqua Nuotiamo fino a trovare sul fondo l'Amuleto di Horus che è stato fatto balzare via dalle cavallette Nuotiamo ancora fino all'angolo Sud-Ovest dove troveremo un piano su cui salire **(87)**. Saliamo velocemente sulla rampa e andiamo a premere l'interruttore, usiamo dei medipack se ne abbiamo bisogno e torniamo in acqua. Nella zona opposta alla piscina c'è un'altra rampa su cui salire, andiamoci e azioniamo l'interruttore in fondo Abbiamo aperto la botola in cima alla grotta in cui dovremo sigillare Horus. Torniamo in acqua e andiamo alla prima leva, ma invece di entrare nel cancello saltiamo con rincorsa sull'isoletta di fronte a noi, nell'angolo della grotta Guai in vista mentre Horus ci bersaglia con i suoi raggi mortali dovremo raggiungere la cima della grotta saltando come scimpanzé. Saltiamo con precisione sulla serie di pensiline che ci si presenteranno, facendo attenzione ai danni causati dalle bordate di Horus **(88)**. Una volta arrivati in questo punto **(89)**, voltiamoci a sinistra e saltiamo sul muro di fianco alla luce azzurra. È una zona dove ci si può arrampicare (la stessa che ci ha condotto nella grotta) dove, protetti dal raggio, saremo al sicuro dai colpi di Horus. Ora dobbiamo risalire a forza di braccia Un filmato ci mostrera la chiusura della botola È quasi fatta. siamo vicini all'epilogo. Non appena avremo oltrepassato il cancello cominceranno a piovere dal soffitto colonne pesantissime, ovviamente dobbiamo evitarle Stiamo sulla sinistra, corriamo e saltiamo le voragini, sebbene sia difficile da scorgere, c'è una piccola fenditura alla quale attaccarsi **(90)** Spostiamoci verso destra, arrampichiamoci e saltiamo sull'ultimo pianerottolo. È fatta! Godiamoci il filmato conclusivo e cominciamo pure a mettere da parte i soldini, perché Lara tornerà. Eccome se tornerà, e noi come sempre l'aspetteremo a braccia aperte. Arrivederci, Lara!

88 - EVITIAMO LE BORDATE DI HORUS

89 - SALTIAMO NEL RAGGIO DI LUCE

90 - LA CREPA DELLA SALVEZZA

LA FINE...

## TRUCCHI

armi. Come tutti questi giochi "sparatutto" in 3D i codici sono numerosi a molto utili sia per risolvere le situazioni più complicate che per continuare a giocare dopo aver terminato con successo le tantissime missioni presenti.
Premiamo "T" mentre giochiamo a poi inseriamo uno dei seguenti codici:

**MPGOD** - invincibilità
**MPKFA** - tutte le armi
**MPAMMO** - fa il pieno di munizioni
**MPHEALTHY** - aumenta l'energia
**MPWHEREAMI** - mostra a video le coordinate
**MPHIDEME** - nasconde le coordinate
**MPBEEFCAKE** - aumenta il potere
**MPKILLEMALL** - uccide tutti i mostri presenti nel livello
**MPSPEEDUP** - aumenta la nostra velocità, da 1 a 5
**MPSTRONGER** - aumenta la nostra forza, da 1 a 5
**MPCALEB** - cambia il personaggio in Caleb
**MPOPHELIA** - trasforma il personaggio corrente in Ophelia
**MPISHMAEL** - trasforma il personaggio corrente in Ishmael
**MPGABBY** - trasforma il personaggio corrente in Gabriella
**MPBERETTA** - attiva la mitica Beretta, inseriamolo due volte per averne due
**MPSUBMACHINEGUN** - attiva la Mac-10 Sub Machine Gun, digitiamo dua volte il codici per utilizzare due armi
**MPFLAREGUN** - attiva il Flare Gun (lanciarazzi), digitiamo due volte il codici per utilizzare due armi
**MPSHOTGUN** - attiva il Sawed-off Shotgun (fucile a canne mozze), digitiamo due volte il codice per utilizzare dua armi
**MPSNIPERRIFLE** - attiva lo Sniper Rifle (fucile da cecchino)
**MPHOWITZER** - attiva l'Howitzer

SECONDA PARTE!

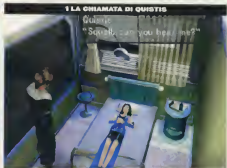
# FINAL FANTASY VIII

Eccoci di nuovo alle prese con le avventure di Squall e compagni. In questa seconda parte vedremo come arrivare alla fine della loro grande avventura!

## TRUCCHI

**IL CLUB DELLE CARTE**
**Se giocheremo un po' di partite con le persone del Balamb Garden, inizieranno a farsi vedere gli appartenenti del club delle carta, un club dedicato al gioco, i cui elementi sono in possesso di alcune carta rare altrimenti irreperibili. Dovremo sconfiggerli, nell'ordine in cui si presentano, con l'eccezione del Joker che appare a caso dopo aver battuto Jack. Ecco un elenco dei giocatori, dove possiamo trovarli e che carte possiedono.**
**Jack: si trova all'ingresso del Garden, vicino al cartello grande. Jack non possiede carte rare.**
**Club: si trova, non sempre, all'ingresso della cafeteria. Nemmeno Club possiede carte rare.**
**Diamond: una coppia di ragazze, vicino al cartello all'ingresso del Garden, Diamond ha molte carte dei livelli alti (quindi potremo completare quei livelli) ma nessuna carta rara.**
**Spade: è al secondo piano, vicino all'ascensore. Gioca benino ma non possiede carte rare.**
**Heart: questo giocatore è Xu, le troviamo sul ponte del Garden. Xu possiede e gioca ogni tanto la carta rara di Carbuncle.**
**Joker: un ragazzo che appare casualmente sul molo nel Training Center del Garden. Joker migliorerà il nostro Battle Meter se lo batteremo, inoltre possiede e gioca la carta rara di Leviathan.**
**King: il re dei giocatori non è altri che Quistis. Parliamo con Nida sul ponte comandi, quindi giochiamo con il dottor Kadowaki in infermeria, a questo punto**

1 LA CHIAMATA DI QUISTIS

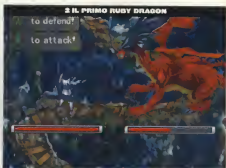
2 IL PRIMO RUBY DRAGON

### DOPO LO SCONTRO CON EDEA

Troviamo Squall immerso nei suoi pensieri in infermeria, quando Quistis annuncia una nuova riunione al terzo piano del Garden **(1)**. Andiamoci, organizziamo la nostra squadra e dirigiamo il Garden verso l'orfanotrofio, la vecchia casa di Edea nel continente meridionale del mondo.
Parliamo con Edea e Cid, magari approfittiamo dell'occasione per giocare a carte con Edea e vincerle la carta rara che la raffigura. Finita la conversazione torniamo al Garden, facciamo rapporto e passiamo in infermeria.

### ANCORA LAGUNA!

Ci ritroviamo a vivere, ancora una volta, un breve momento della vita del misterioso Laguna. Pare che nei suoi viaggi non abbia avuto fortuna e, terminati i soldi, deve partecipare con Kiros a un film per guadagnare qualcosa. A un certo punto Laguna si troverà a dover combattere un autentico drago, la sequenza non è un combattimento normale, dovremo solo premere due tasti per attaccare o difenderci. Vincere è semplice: difendiamoci fino a quando il drago non attacca, quindi attacchiamo noi **(2)**.
Vinto lo scontro e riunito di nuovo il gruppo potremo salvare la posizione e affrontare, stavolta in uno scontro normale, un Ruby Dragon. Non dovremmo avere troppi problemi a vincere, stiamo solo attenti a non sbagliare le Junction dei nostri personaggi (e quindi a non guarire il drago ogni volta che lo colpiamo, invece di ferirlo) e approfittiamone per assorbire da lui tutte le magie che ci possono servire.
Nelle scene successive Laguna comprenderà che Ellone è stata portata a Esthar e il gioco tornerà a Squall.

### LA NAVE DEI WHITE SEED

Il nostro prossimo compito è trovare la nave dei White Seed, per recuperare Ellone. Dobbiamo cercare la nave utilizzando il Garden, volando tra le penisole che compongono la zona nord del continente meridionale **(3)**. I White Seed si sono nascosti abbastanza bene quindi potrebbe essere necessario un po' di tempo per cercarli, teniamo presente che il posto esatto è a nord dell'orfanotrofio di Edea. Avviciniamo il Garden alla nave per incontrare nuovi e vecchi amici.
Parliamo con tutti i personaggi sulla nave per scoprire informazioni utili e capire che Ellone non è più con loro, ma si trova probabilmente nella città di Esthar. Oltre a questo, sulla nave possiamo ottenere qualche oggetto e due carte rare: potremo vincere la carta di Angelo giocando con Watts, mentre parlando con Zone scopriremo che è interessato alla rivista Girl Next Door (che abbiamo trovato a Timber nella redazione del Timber Maniac), in cambio della quale ci darà la carta rara di Shiva.
A questo punto sappiamo che dobbiamo andare verso Esthar, una città di cui pochi sanno qualcosa e che è raggiungibile solo attraverso la linea ferroviaria che parte da Fisherman Horizon. Andiamo quindi con il Garden verso FH, portiamo Squall in infermeria dove si prenderà Rinoa sulle spalle e dirigiamoci a piedi **(4)**, in una scena in bilico tra il romantico e il mitico, verso Esthar.
Alla fine del viaggio il gruppo si riunirà di nuovo, Edea ci avviserà di cercare il

3 LA NAVE DEI WHITE SEED

4 UN LUNGO VIAGGIO

5 IL MOSTRO DEL LAGO SALATO

6 I TRUCCHI DI ESTHAR

7 DI NUOVO INSIEME

Laguna
"Alright... Let's go!"

dottor Odine a Esthar, e per un po' nel gioco ci sarà una novità: potremo utilizzare Edea come un normale personaggio.
A parte la curiosità, il nostro suggerimento è di non usare Edea: dopo poco tempo non sarà più utilizzabile e qualsiasi progresso abbia fatto sarà perso per sempre, quindi è meglio evitare di inserirla nel gruppo attivo dei personaggi. Proseguiamo di nuovo il viaggio verso Esthar!

## IL GRANDE LAGO SALATO

Attraversando il lago salato possiamo scegliere tra due diversi percorsi, quello migliore inizia salendo sullo scheletro che troviamo nelle prime schermate: troveremo un punto di assimilazione per la magia Meteor.
Giunti alla fine del deserto, andiamo a destra e salviamo la posizione, quindi spostiamoci sulla sinistra per incontrare un mostro zombie chiamato Abadon **(5)**. Questo mostro è potente, ma non dovrebbe rappresentare un pericolo mortale per i nostri personaggi, ormai abbastanza allenati. La GF migliore per combatterlo è probabilmente Ifrit, mentre Diablos non ha alcun effetto. Sconfitto il mostro, torniamo nella schermata a destra, esaminiamo il cielo e troveremo una strana porta sospesa nel vuoto. Saliamo verso la porta ed entriamo, finalmente, a Esthar!
Passati dalla porta potremo esaminare i controlli sulla sinistra **(6)** per capire come funziona il sistema che nasconde la città agli occhi degli estranei, proseguiamo seguendo il percorso obbligato e prendiamo l'ascensore per arrivare alla città vera e propria, un vero spettacolo per gli occhi! Appena arrivati il gioco si

prenderà una nuova pausa, per l'ultima sequenza con Laguna.

## L'ULTIMO SOGNO DI LAGUNA

Nei panni di Laguna, parliamo sia con i soldati, sia con l'uomo e il Moomba prigionieri come noi. Dopo un po' vedremo iniziare una rissa e arriveranno Ward e Kiros. Prepariamo i nostri personaggi per la battaglia **(7)** e proseguiamo quindi prendendo l'ascensore, curiosiamo un po' in giro e poi usciamo all'aperto per salvare la posizione. Verremo a sapere che il Dottor Odine sa dove è tenuta Ellone, torniamo nel laboratorio, raccogliamo la copia della rivista di armi dal pavimento e scendiamo con l'ascensore, per trovare Odine che ci spieghera dopo una breve battaglia dove si trova Ellone.
Arrivati nel posto indicato dallo scienziato, sconfiggiamo i nemici che incontriamo e prendiamo l'ascensore (il divanetto circolare al centro della stanza) per arrivare al piano superiore. Guardiamo attraverso la vetrata blu e quindi utilizziamo i computer sulla destra per aprire la porta al primo piano, passiamoci attraverso e troviamo, finalmente, la cara Ellone **(8)**.

## ESTHAR CITY

Parliamo con il dottor Odine nel palazzo presidenziale **(9)**. Odine accetterà di aiutarci a patto che lasciamo Rinoa da lui, perché possa curarla. A questo punto la nostra prossima destinazione sarà il Lunar gate, prima però conviene fare altro.
Come prima cosa è bene fare un bel giro per la città, così da capire come è strutturata e girare almeno una volta tutte le varie strade, l'esperienza ci sarà utile in seguito **(10)**. Le cose interessanti nella città sono a questo punto tre: giocare a carte con il dottor Odine per vincere la carta rara di Ward, parlare con la persona sulla porta dell'ufficio presidenziale, raccogliendo poi la rivista (sugli alieni!) che si trova proprio a sinistra della porta, e visitare i negozi di Esthar. Nei negozi potremo trovare cose interessanti, suggeriamo in ogni caso di acquistare un Force Armlet, che ci servirà per ottenere l'arma finale di Rinoa, e di visitare più volte i negozi siccome ogni tanto, a caso, otterremo degli omaggi (ricordiamoci di farlo quando torneremo a Esthar più tardi, uno dei negozi regala un oggetto utilissimo: un Rosetta Stone). Nei negozi troveremo inoltre alcune riviste utili per insegnare ad Angelo i suoi ultimi colpi e per conoscere gli oggetti necessari per costruire le armi finali dei vari personaggi.

## FUORI DA ESTHAR

Usciamo da Esthar utilizzando un'auto, oppure a piedi se non temiamo gli scontri con i molti mostri che incontreremo nelle terre a est della città. Prima di andare al Lunar Gate, visitiamo le altre locazioni che notiamo sulla mappa. In particolare conviene fare un breve salto verso il Tear's Point **(11)**, dove troveremo solamente un oggetto misterioso: il Solomon Ring.

8 IL RECUPERO DI ELLONE

9 IL PALAZZO PRESIDENZIALE DI ESTHAR

10 LE VIE DI ESTHAR

11 TEAR'S POINT

## TRUCCHI

andiamo nella stanza di Squall, selezioniamo il letto e scegliamo di restare da soli. Riposiamo un po' e se abbiamo fortuna apparirà King, cioè Quistis, che possiede la carta rara di Gilgamesh.

**LA CARTA DI RINOA**
Visitiamo Deling dopo che il Garden è diventato semovibile, sfidiamo il generale Caraway a carte e perdiamo di proposito la carta di Ifrit. Da questo momento il generale inizierà a giocare la carte rara di Rinoa, che dovremo vincere. Per recuperare la carta di Ifrit dobbiamo andare a FH e giocare con Martine, nella schermata a destra rispetto alla casa del sindaco.

**LA CARTA DI SIREN.**
Andiamo con il Garden a Dollet, entriamo nel pub e saliamo al primo piano. Sfidiamo a carte il proprietario, se vinceremo ci porterà nella sua saletta privata e ci regalerà delle carte. Sfidandolo di nuovo potremo vincere la carta di Siren. Controlliamo bene ancha la riviste nella saletta, ci sono cose interessanti.

**LA REGINA DELLE CARTE.**
La side quest della regina delle carte è forse la più snervante del gioco ma può fruttare ben cinque carte rare, altrimenti irreperibili. Suggeriamo di effettuarla quando abbiamo tutte le carte tranne queste cinque, in modo da non risentire delle eventuali regole del gioco diffuse durante questa side quest.
Nel complesso questa sotto avventura è molto complicata, spiegheremo quindi solo il metodo più rapido per completarla: la regina di carte si trova inizialmente a Balamb vicino alla stazione, gioca con delle regole un po' tutte sue e si sposta in un'altra città (a sua scelta) quando vince o perde una carta degli ultimi tre livelli. Quando la regine si trova a Dollet, possiamo chiederle notizia su suo padre (il pittore di Dollet, ma anche creatore di carte) e lei ci chiederà una carta particolare. Se le daremo la

## TRUCCHI

carta che vuole, la prima volta che la regina tornerà a Dollet suo padre disegnerà una nuova carta che apparirà da qualche parte in un'altra città, la carta in possesso della regina passerà nel mazzo di suo figlio (il nipote del pittore, sempre a Dollet) e la regina ci chiederà una nuova carta rara. Il ciclo si ripete cinque volte in tutto.
Senza perdere serate intere (per non dire settimane) rincorrendo la regina per mezzo mondo, basti sapere che quando si trova a Balamb la regina ha il 37 per cento di possibilità di spostarsi a Dollet, mentre quando si trova a Dollet ha la stessa probabilità di spostarsi verso Balamb. Tutte le altre direzioni hanno probabilità inferiori, o portano in luoghi da dove tornare verso Dollet diventa difficile.
La cosa ideale quindi è sempre giocare e rigiocare con la regina cercando di effettuare spostamenti solo tra Dollet e Balamb (in caso contrario, è meglio ricaricare la posizione precedente e riprovare!), cercando allo stesso tempo di non diffondere la regola Random (carte a caso) e altre regole che non ci piacciono.
A Dollet, con la regola Random fissa, è più facile perdere una carta rara, mentre a Balamb, senza la regola Random, potremo perdere di proposito la carta che la regina ci ha chiesto, per poi ricominciare il ciclo nel turno seguente, a Dollet.
Con la massima fortuna, senza mai sbagliare un colpo (cioè recuperando le posizioni salvate molte volte), tutto questo implica un totale di almeno quattordici spostamenti tra Dollet e Balamb, con un intermezzo a Deling per recuperare la carta di Doomtrain che la regina ci chiede al quinto turno.
Le carte che la regina ci chiederà sono nell'ordine MiniMog, Sacred, Chicobo, Alexander e Doomtrain, per avere la carta Chicobo è necessario risolvere la relativa side quest.
Al termine del giro con la regina potremo recuperare

12 IL TEMIBILE MALBORO!

18 ANDIAMO NELLO SPAZIO

Questo oggetto nasconde dentro di se una nuova GF: Doomtrain, capace di infliggere a un qualsiasi avversario un notevole numero di cambiamenti di stato, così da rendere molto meno offensivo anche il mostro più terrificante. Per ottenere questa GF non occorre combattere, dovremo invece avere nell'inventario alcuni oggetti: sei Steel Pipes, sei Remedy+ (ottenibili dai Remedy con l'abilità Med Lv Up di Alexander) e sei Malboro Tentacles, ottenibili modificando le carte Malboro oppure rubandoli da un Malboro **(12)**, potente mostro vegetale che vive principalmente nelle foreste a nord est di Esthar, raggiungibili cavalcando un chocobo dalla chocobo forest vicino a Trabia. Possiamo trovare dei Malboro anche a est di Esthar, ma sono piuttosto rari. Quando avremo tutti questi oggetti nell'inventario, utilizzeremo il Solomon Ring per svegliare Doomtrain e avere una nuova, utilissima GF nella nostra collezione!

### LUNAR GATE

Entrati nel Lunar Gate **(13)**, dovremo più che altro parlare con tutti i presenti, quindi dovremo scegliere la squadra che andrà nello spazio verso la base lunare. Nello spazio non ci saranno molti combattimenti, perciò è consigliabile mandarci il personaggio più forte con Squall e Rinoa, in modo da consentire agli altri, a terra, di migliorare le proprie statistiche con i combattimenti che affronteranno presto.
La squadra di terra, comandata da Zell con Edea e un altro personaggio, dovrà tornare a Esthar. Salviamo la posizione appena fuori dal Lunar Gate e dirigiamoci nuovamente verso la città.

### ESTHAR: LUNATIC PANDORA

Andiamo subito nel laboratorio di Odine, questi ci spiegherà che le forze di Galbadia sono riuscite a recuperare un antico manufatto di Esthar, il Lunatic Pandora. Questa specie di immensa colonna volante si sta dirigendo verso il Tear's Point, ma passerà esattamente sopra a Esthar. Il dottor Odine ci dirà quando e dove il Lunatic Pandora passerà in tre diversi punti della città, il nostro compito è raggiungere uno di questi punti ed entrare nel Lunatic Pandora. Se abbiamo già un'idea di come è strutturata la città, non sarà per niente difficile trovare i posti giusti e penetrare nel misterioso megalite **(14)**.
L'esplorazione delle varie stanze del Lunatic Pandora è utile, potremo trovare oggetti per insegnare nuovi poteri a Quistis, una Phoenix Pinion e una rivista dedicata alle mosse di Zell. Lasciamo per ultimo l'ascensore sulla sinistra, quando finalmente decidiamo di prenderlo esaminiamo una nicchia ai piani superiori per trovare uno SPD-J scroll, utile per insegnare a una GF l'abilità relativa. Procediamo sempre dritti, salviamo la posizione e proseguiamo ancora per incontrare un mostro che, invece di combattere, ci butterà fuori dal Lunatic Pandora, in un punto dove potremo solo vederlo raggiungere il Tear's Point **(15)**. Il controllo ora tornerà alla squadra di Squall.

### LA BASE LUNARE

Seguiamo lo svolgersi degli avvenimenti fino a quando Rinoa viene messa nella camera dell'infermeria, salviamo la posizione nella stanza immediatamente precedente. Giochiamo a carte con Piet per vincere (non sarà facile, le regole nella base lunare sono forse le più difficili dell'intero gioco) la carta rara di Alexander.
Spostiamoci ora nella sala di controllo, parliamo con tutti e esaminiamo uno dei pannelli per assistere a un filmato, parliamo ancora con Piet per scoprire dove si trova Ellone, usciamo, saliamo le scale e dirigiamoci nelle stanze di Ellone **(16)**, dove potremo finalmente chiacchierare un po' con lei; prima magari potrebbe essere utile parlare anche con la ragazza nel corridoio che porta alla stanza di Ellone, per comprendere qualcosa di più su Adel **(17)**.
Chiediamo a Ellone di aiutare Rinoa, seguiamola per un po', fino a quando un incidente interromperà il nostro percorso.
Da questo punto in poi Ellone si troverà nella stanza di controllo e potremo giocare a carte con lei per tentare di vincere la carta rara di Laguna **(18)**, ricordiamoci di farlo!
A ogni modo, dopo che l'allarme è stato attivato spostiamoci verso l'infermeria dove troveremo Rinoa in uno stato veramente strano, non potremo fare niente se non andare nella sala di controllo per esaminare di nuovo i pannelli. Spostiamoci nella sala con gli astronauti, indossiamo una tuta e seguiamo Rinoa (non ce la faremo), torniamo nuovamente nella sala di controllo dove tutti sono giustamente nervosi per il terribile Lunar Cry in atto in questi momenti (fu un Lunar Cry, anni prima, a distruggere l'antica civiltà di Centra).
Parliamo con tutti e con Ellone, spostiamoci a destra, prendiamo l'ascensore, salviamo la posizione e

14 ASPETTANDO IL LUNATIC PANDORA

15 IL LUNATIC PANDORA!

16 RITROVIAMO ELLONE

17 ADEL PRIGIONIERA NELLO SPAZIO

18 VINCIAMO LA CARTA DI LAGUNA

andiamo nuovamente a destra verso il modulo di salvataggio.
Squall, parlando con Ellone la pregherà di aiutare Rinoa con i suoi poteri. Ellone tenterà qualcosa facendo rivivere a Squall tre momenti della vita passata della ragazza, senza però sortire alcun risultato effettivo.
Squall, finalmente convinto dei suoi sentimenti, decide di rischiare il tutto per tutto per salvare Rinoa, uscendo dal modulo di salvataggio e cercando di recuperarla nello spazio **(19)**.
Nello spazio dovremo affrontare una breve sequenza per recuperare Rinoa, tutto ciò che dovremo fare è cercare di mantenere Rinoa al centro dello schermo e avvicinarci a lei il più possibile, se tutto andrà bene la recupereremo e ci ritroveremo, dopo un incontro abbastanza romantico, sul mitico Ragnarok, la navicella spaziale che ci permetterà di girare il mondo da questo momento fino alla fine del gioco.

## IL RAGNAROK

Una volta nel Ragnarok, esaminiamo il pannello a sinistra per chiudere il portello e poter levare le tute spaziali; possiamo ora esplorare la navicella. Non ci vuole molto per accorgersi che il Ragnarok è invaso da creature molto ostili, chiamate Propagator **(20)**, non fortissime né impossibili da sconfiggere, ma dotate di una caratteristica: possono risorgere. La nostra missione è liberare l'astronave dai mostri e dobbiamo scoprire come farlo, il trucco (svelato in un'iscrizione che possiamo trovare in una stanza del Ragnarok) sta nell'eliminare i mostri a coppie, selezionandoli dal colore. Dopo un minimo di esplorazione (e di combattimenti) per capire in quali stanze sono residenti i Propagator non dovrebbe essere difficile liberare la nave dai mostri. Un possibile ordine, a partire dalla sala dove abbiamo trovato l'iscrizione, è di uccidere prima i mostri rossi, quindi quelli viola, a seguire i due verdi e per ultimi i due di colore giallo, comunque nessuno ci vieta di seguire un altro ordine, l'importante è eliminare i mostri sempre a coppie. Facciamo attenzione: uno dei mostri (e un punto di salvataggio) si trova dietro a una porta sulla destra nella stanza con la scala. Terminata l'operazione di pulizia, saliamo con l'ascensore per arrivare alla sala di comando, godiamoci la scena con Squall e Rinoa, quindi torniamo sulla Terra dove Rinoa verrà presa da altre persone e portata al Sorceress Memorial.
Torniamo nel Ragnarok e parliamo con Quistis che ci dirà di andare subito a recuperare Rinoa, visto che non è possibile abbandonarla al suo destino. Dal ponte comandi decidiamo di partire e, pilotando l'astronave, andiamo al Sorceress Memorial.
Da questo momento potremo spostarci per il mondo di FF8 in modo estremamente più veloce e pratico di prima, le uniche limitazioni prevedono di non poter atterrare nelle foreste e sull'acqua, mentre potremo sorvolare montagne e costruzioni che prima ci ostacolavano. Come ulteriore comodità, esiste una sorta di pilota automatico: selezionando nella cartina grande una qualsiasi località, potremo decidere se andarci, facendo così il Ragnarok ci porterà, automaticamente, alla località selezionata.
Una nota: se nelle sezioni precedenti abbiamo usato Edea come personaggio, è possibile che ora (Edea non è più utilizzabile) le sue magie siano state riassegnate agli altri. Controlliamo bene in questo caso le magie dei nostri personaggi preferiti, potrebbe essere necessario fare qualche lavoro di riorganizzazione.

## SORCERESS MEMORIAL

Non dovremo fare molta fatica per recuperare Rinoa **(21)**, entriamo e cerchiamola, quando le cose sembreranno farsi difficili, ci lasceranno passare e potremo tornare al Ragnarok senza problemi. Rinoa ringrazierà tutti per essere stata recuperata, nonostante sia ormai diventata una strega, e indicherà la nostra nuova destinazione: l'orfanotrofio di Edea. Andiamoci subito. Entriamo nell'orfanotrofio con Rinoa nel nostro gruppo, seguiamo Angelo fino al prato pieno di fiori e seguiamo il dialogo tra Squall e Rinoa. Rinoa è ormai una strega e dovrà convivere con questa realtà, ogni strega ha un suo cavaliere, destinato a seguirla e proteggerla dai pericoli. Squall prende in questo momento la sua posizione e si dichiara suo cavaliere, promettendo di proteggerla per sempre **(22)**! Scendiamo alla spiaggia, parliamo di nuovo con Cid e Edea e torniamo al Ragnarok con il quale dovremo volare fino a Esthar, ricordandoci che si può atterrare alla Esthar Airstation (l'edificio con un punto di atterraggio sul tetto), evitando quindi di atterrare fuori dalla città e camminare fino al suo reale ingresso **(23)**.

## ESTHAR CITY

A Esthar dobbiamo incontrarci con il presidente per elaborare un piano contro i nostri nemici. Prima di andare al palazzo presidenziale fermiamoci un attimo, in

19 SALVIAMO RINOA!

20 LIBERIAMO IL RAGNAROK DAI PROPAGATOR

21 UN MOMENTO MOLTO ATTESO

## TRUCCHI

le cinque carte che ci ha chiesto dal nipote del pittore (non sarà troppo difficile) e le quattro nuove carte, cinque con Doomtrain, dai seguenti giocatori:
**Kiros:** l'uomo in vestito scuro sul lato opposto della strada rispetto ai negozi a Deling City.
**Irvine:** Flo, la moglie del sindaco di FH.
**Chubby Chicobo:** lo studente sempre seduto sulla panchina fuori dalla libreria nel Balamb Garden.
**Doomtrain:** il padrone del pub di Timber, in alto a destra dietro al bancone.
**Phoenix:** L'assistente del presidente di Esthar, nella sala dove incontriamo Odine la prima volta.

**IL CENTRO DI RICERCA MARITTIMA**
Nell'angolo a sud ovest della mappa del mondo c'è un'isole non segnata sulle mappe, raggiungibile solo con il Ragnarok (con il Garden possiamo vederla ma non arrivarci). È il Deep Sea Research Center, luogo di scienza abbandonato da anni e ora dimora di due potenti GF, Bahamut e Eden, che aspettano solo noi per essere recuperate insieme alle relative carte rare (che otterremo insieme alle due GF). Atterriamo sul centro con il Ragnarok, entriamo nella costruzione e raggiungiamo il centro della stanza, facendo attenzione e muoverci solo quando le luci sono spente, altrimenti dovremo combattere un sacco di volte.
Raggiunto il centro, Bahamut ci farà tre domande, alle quali dovremo rispondere nell'ordine con la prima, la seconda e la terza (invisibile) risposta. Dopo le prime due risposte dovremo combattere contro un Ruby Dragon (non facciamo Junction basati sul fuoco perché finiremmo per curarlo invece che ferirlo!) mentre dopo la terza dovremo combattere proprio contro Bahamut. Attaccando Bahamut con Doomtrain e avendo Pain in Junction con l'attacco e Flare in difesa dovremmo essere messi bene per lo scontro, ricordandoci di non

## TRUCCHI

utilizzare Ifrit, Brothers o Quetzacotl. Una volta sconfitto Bahamut otterremo anche la sua carta, torniamo nel Ragnarok, salviamo e quindi ritorniamo nel centro di ricerca dove troveremo una nuova strada, verso le profondità dell'isola. Al punto di salvataggio mettiamo Zell nel nostro gruppo, quindi scendiamo, leggiamo le istruzioni su come far funzionare le porte tra un piano e il successivo e utilizziamo, nell'ordine, le seguenti quantità di energia: quattro al primo piano e poi sempre una in tutti i successivi. Al sesto piano facciamo esaminare da Zell il macchinario per aprire l'ultima porta, quindi salviamo la posizione e prepariamoci alla più dura sequenza di combattimenti dell'intero gioco (tranne forse il castello di Ultimecia), di cui potremmo aprofittare utilizzando i personaggi meno potenti per portarli velocemente a livelli di potenza più elevati. Si tratta di scendere per un bel po' le scale, incontrando mostri molto forti e finalmente arrivare al piano più in basso dove troveremo un macchinario e un punto di salvataggio nascosto. Curiamo i nostri personaggi, azioniamo il meccanismo e iniziamo lo scontro con il terribile Ultima Weapon, un nemico fortissimo dotato di un attacco in grado di uccidere un personaggio con un colpo solo. Prepariamoci allo scontro abilitando i comandi Revive e Recover su almeno un paio di personaggi, lasciando il comando Draw su almeno un personaggio e preparandoci a curare spesso la nostra squadra. Prima di tutto sarà bene evocare Doomtrain in modo da indebolire il nemico, quindi assimiliamo la GF Eden da Ultima Weapon (ricordiamocene!) e se abbiamo tempo accumuliamo quante più magie Ultima assimilandole dal mostro. Quando saremo contenti delle magie assimilate (è più facile a dirsi che a farsi) attacchiamo Ultima Weapon con il limit

22 LA PROMESSA DI SQUALL A RINOA

28 ATTERRIAMO A ESTHAR

uno dei passaggi della zona ovest di Esthar c'è una figura scura **(24)** che non c'era durante le visite precedenti. Tentando di parlarci si rivelerà essere un mostro, un Elnoyle per la precisione **(25)**, che una volta sconfitto lascerà degli oggetti molto utili per le armi: degli Energy Crystal. Questi oggetti sono utili per ottenere le armi finali di Quistis e Rinoa, inoltre modificandoli con l'opportuna abilità potremo ottenere delle Pulse Ammo, indispensabili per l'arma finale di Squall e molto utili per Irvine, essendo le munizioni più potenti disponibili nel gioco.
Ogni volta che torneremo in questa locazione troveremo un nuovo Elnoyle ad aspettarci, uccidiamone un po' per ottenere quanto ci occorre!
Già che siamo in argomento, un altro oggetto necessario per le armi finali di Zell e Selphie è l'Adamantine. Se non ne abbiamo può essere utile sapere che nella spiaggia vicino a Dollet ci sono dei mostri simili a grosse tartarughe chiamati Adamantoise: uccidendoli otterremo proprio gli Adamantine che ci occorrono **(26)**.
Terminato il giro (attenzione ai mostri da cui Esthar è stata invasa!) spostiamoci al palazzo presidenziale, andiamo nella stanza a sinistra in fondo al corridoio e finalmente potremo incontrarci con il presidente e i suoi fedeli aiutanti: niente meno che Laguna Loire in persona, accompagnato da Ward e Kiros **(27)**! Discutiamo della situazione con Laguna e invitiamolo sul Ragnarok, torniamo sull'astronave e continuiamo la chiacchierata con Laguna, con il quale decideremo che la successiva destinazione è il Lunatic Pandora, ora fermo sopra al Tear's Point. Oltre a parlarci, possiamo anche giocare a carte con Laguna, per vincere la carta rara di Squall **(28)**. Ora siamo di fronte a un punto critico del gioco: andare a Lunatic Pandora significa entrare nella fase conclusiva dell'avventura. Il nostro consiglio per chi vuole ottenere il più possibile in giro per il mondo di FF8 è di aspettare, esplorare ancora il mondo per completare le side quest più importanti (e anche quelle minori, perché no?) e quindi, solo quando ci sentiamo davvero pronti alla fase finale del gioco, entrare nel Lunatic Pandora con il Ragnarok.

### LUNATIC PANDORA

Con il Ragnarok, dirigiamoci in volo verso il grande monolito, dopo il filmato usciamo dal velivolo e ci ritroveremo all'interno del Lunatic Pandora.
Il primo ostacolo che incontreremo sarà una coppia di vecchi amici: Fujin e Raijin. Come per le altre volte non si tratta di un incontro impossibile, approfittiamone per assimilare le magie che eventualmente ci occorrono, stiamo attenti ai loro attacchi più potenti (soprattutto di Fujin) e battiamoli con attacchi fisici, limit break e GF, Diablos in particolare sembra funzionare molto bene in questo caso. Terminato lo scontro proseguiamo verso l'interno, incontreremo di nuovo Biggs e Wedge che, incredibilmente, invece di affrontarci decideranno di smettere per sempre con la vita militare e andarsene per i fatti loro! Proseguiamo ancora, scendiamo al primo piano con l'ascensore e saliamo nuovamente con l'ascensore più a sinistra, salviamo la posizione e prepariamoci a combattere contro il mostro che ci aveva sbattuti fuori la volta precedente. Si tratta del Mobile Type 8 bis, un mostro diviso in tre parti capace di attacchi molto pericolosi. Sconfiggiamolo concentrandoci principalmente sul corpo centrale, quindi terminato il combattimento torniamo alle schermate precedenti e salviamo la posizione (non proseguiamo senza aver curato i personaggi!). Proseguendo oltre la locazione del mostro appena sconfitto ritroveremo Seifer **(29)**. Ci sarà un breve intermezzo nel quale Raijin e Fujin cercheranno di far ragionare il loro compagno, senza alcun risultato: quindi Seifer li caccerà in malo modo e attaccherà il nostro gruppo.
Il combattimento contro Seifer è molto particolare: se abbiamo ottenuto Odin nelle rovine di Centra (descritto nella prima parte di questa guida), questi attaccherà il nostro biondo antagonista per finire annientato da una speciale contromossa! La spada di Odin finirà però in cielo dove sarà raccolta da una nuova semi-GF, Gilgamesh, che interverrà entro un certo numero di turni per eliminare Seifer **(30)**. Senza Odin, tutto questo non avverrà. Approfittiamo del momento per assorbire da Seifer quante più magie Aura possibile (permettono di usare i limit break in qualsiasi condizione) e quindi battiamolo, se non lo farà prima Gilgamesh per noi.

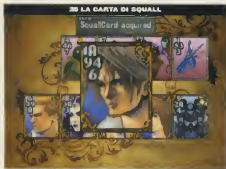
24 SCOPRIAMO L'ELNOYLE A ESTHAR

25 COMBATTIAMO L'ELNOYLE!

26 GLI ADAMANTOISE A DOLLET

27 FINALMENTE INCONTRIAMO LAGUNA!

28 LA CARTA DI SQUALL

28 L'ULTIMO SCONTRO CON SEIFER

Seifer, apparentemente sconfitto, tornera in sé dopo poco tempo per catturare Rinoa e nuscirà a unirla alla perfida strega del passato Adel, con la quale cominceremo un difficile scontro Torniamo indietro fino al ponte, noteremo delle costruzioni che prima non c'erano e che ci permettono di arrivare fino ai piani alti del Lunatic Pandora, proseguiamo fino a quando non incontriamo Adel

Lo scontro con Adel è molto particolare, dovremo attaccare Adel e stare attenti che Rinoa (nel corpo di Adel) non muoia **(31)** Oltre che attaccare la strega dovremo ogni tanto lanciare degli incantesimi di cura su Rinoa per fare in modo che non subisca la stessa sorte di Adel Lo scontro non è impossibile, stiamo solo attenti a non utilizzare magie o attacchi troppo potenti, perché se Rinoa muore il gioco avrà termine.

Una volta eliminata Adel e recuperata Rinoa, avrà finalmente inizio la compressione del tempo, il sistema che la strega del futuro, Ultimecia, vuole utilizzare per governare su tutto il mondo.

## IL TEMPO COMPRESSO

Siamo ora in una dimensione diversa, dove tempo e spazio non hanno più il senso normale di sempre

Dopo il filmato salviamo la posizione nel punto di salvataggio (ne compariranno molti), passando dalla porta arriveremo a una sequenza di combattimenti contro una serie di streghe di varie epoche Dovremo combattere contro tre diversi tipi di streghe, i primi due generi sono piuttosto semplici da sconfiggere anche con i soli attacchi fisici (se siamo abbastanza forti, un colpo o due basteranno) mentre il terzo tipo è decisamente più ostico da sconfiggere, ma non disperiamo e ci ritroveremo ancora una volta all'orfanotrofio di Edea Scendiamo fino alla spiaggia, da qui potremo raggiungere, salendo sull'enorme catena che parte proprio dalla spiaggia, il castello di Ultimecia, la strega del futuro **(32)**!

Salendo lungo la catena noteremo tre portali **(33)**, entrandoci (saltando) potremo arrivare in tre diversi posti del mondo. Uno dei portali conduce al continente meridionale del mondo Da qui, se vogliamo, possiamo raggiungere (usando un chocobo preso dalla vicina foresta) il ragnarok, fermo nelle vicinanze del Kashkabald Desert (è il punto rosso sulla mappa)

Vicino al Ragnarok troveremo un quarto portale, che conduce ancora al castello di Ultimecia Usando il Ragnarok avremo la possibilità di girare ancora un po' per il mondo per potenziare i personaggi o le GF che ancora non fossero come li desideriamo, oppure andare nella penisola a sud del Tear's Point per incontrare la regina di carte (dalla quale potremo vincere le carte che dovevamo eventualmente recuperare seguendola in giro per il mondo risolvendo la relativa side quest) oppure possiamo giocare con i membri del club delle carte che, se scoperti nelle fasi precedenti del gioco, saranno tutti a bordo del Ragnarok.

Uno degli altri due portali al castello conduce a un'isola a est di Trabia, vicino alla foresta sacra dei Chocobo, utile se non l'abbiamo ancora visitata

## IL CASTELLO DI ULTIMECIA

Quando siamo pronti, possiamo salire la catena fino al castello, salvare la posizione e quindi entrare

I poteri della strega elimineranno quasi tutte le nostre abilità nel momento in cui entreremo nel castello. Volendo potremmo arrivare a Ultimecia e affrontarla solo con attacchi fisici, ma è praticamente impossibile riuscire a sconfiggerla in questo modo

Per riottenere le varie abilità dei nostri personaggi dovremo trovare e sconfiggere otto mostri guardiani in diverse stanze del castello; una volta ristabiliti i nostri poteri sarà molto più realistico affrontare Ultimecia per porre termine alle sue smanie di potere e terminare il gioco

Una cosa utile a questo punto potrebbe essere attivare l'abilità di Diablos per eliminare gli incontri casuali, quindi incontreremo i mostri nell'ordine che preferiamo; ricordiamoci che anche se le varie abilità saranno disattivate, potremo comunque uscire dal castello quando vorremo per curare i nostri personaggi e salvare la posizione (fuori dal castello riavremo, temporaneamente, tutti i nostri poteri).

Per ogni mostro che sconfiggeremo potremo scegliere un'abilità da riattivare Le prime da sbloccare sono sicuramente le Magie (per curare i personaggi e attaccare i nemici), le GF, i limit break

30 IL POTENTE GILGAMESH

31 ADEL UNITA A RINOA

32 IL CASTELLO DI ULTIMECIA

33 I PORTALI FUORI DAL CASTELLO

## TRUCCHI

**break di Squall per qualche turno e dovremmo avere la meglio.**

**Le due GF ottenute nel centro di ricerca sono molto potenti ma anche utili: Bahamut ha alcune abilità interessanti come Ability x4 e STR+60% che permettono a un personaggio di migliorare molto le sue possibilità, mentre Eden ha dalla sua l'attacco elementale più potente del gioco: può causare fino a oltre trentacinque mila punti di danno a qualsiasi nemico.**

**TUTTO SUI CHOCOBO!**

**Con il Garden semovibile (ma anche con il Ragnarok) possiamo girare il mondo alla ricerca delle piccole foreste rotonde dei chocobo, gli allegri pennuti del mondo di *Final Fantasy*. Dovremo trovare sei foreste in tutto, sono tutte diverse e si trovano una vicino allo Shumi Village, una nel continente di Trabia ma ancora quasi di fronte allo Shumi Village, la terza nelle vicinanze del Trabia Garden, la quarta accanto all'orfanotrofio di Edea, la quinta nella zona est del continente meridionale, vicino al Kashkabald desert (raggiungibile con il Ragnarok, o cavalcando un chocobo a partire dall'orfanotrofio), la sesta nella zona nord est del continente meridionale, un po' nascosta da una piccola catena montuosa.**

**Nella prima foreste visitata otterremo Boco, il nostro chicobo personale, che potremo mandare subito nel suo mondo (il Chocobo World, il programmino che possiamo far funzionare, a se stante, sul nostro computer) per fargli cercare oggetti utili ai nostri personaggi.**

**In ogni foresta dobbiamo risolvere un enigma: utilizzando il chocosonar e il chocoziner (il ragazzo presente in ogni foresta ci spiegherà con cura come si utilizzano) dovremo riuscire a far restare un solo chicobo sul terreno, quindi esaminando il chicobo rimasto solo vedremo arrivare un chocobo adulto. A questo punto non abbiamo ancora finito: con lo stesso sistema utilizzato**

## TRUCCHI

per trovare i chicobo dovremo trovare un punto del terreno dove il chocosonar segnala qualcosa, quindi esaminando il terreno in quel punto faremo scavare il chocobo, che recupererà un oggetto utile, segnalandoci che abbiamo risolto quella particolare foresta. Una foresta risolta non va più rigiocata (troveremo il chocobo già pronto da cavalcare), risolte tutte e sei le foreste potremo dirigerci verso la foresta sacra, chiamata Chocobo Sanctuary. Questa foresta è molto difficile da trovare, si trova nel mezzo di una grande foresta a est del Trabia Garden, raggiungibile solo cavalcando un chocobo dalla foresta vicino a Trabia, passando tra le montagne e quindi attraversando un tratto di mare poco profondo (appare di colore più chiaro) per arrivare fino a una piccola spiaggia. A questo punto dovremo esplorare la foresta per trovare la piccola foresta sacra dei chocobo, dove troveremo sei chocobo adulti (uno per ogni foresta da noi risolta) che, alla fine di una danza molto carina, ci doneranno la carta rara Chicobo, indispensabile per completare la side quest della regina delle carte. Per tornare indietro, dovremo cavalcare di nuovo un chocobo. Se non riusciamo a trovare la foresta sacra, è utile sapere che prima di entrare nel castello di Ultimecia troveremo un portale magico che ci conduce sulla piccola spiaggia descritta poco sopra, ma così facendo implicitamente avremo rinunciato a realizzare la quest della regina delle carte. Dipende tutto da noi!

**Lo Shumi Village.** Visitando il misterioso Shumi Vullage verremo a conoscenza di una popolazione bizzarra e antica, nonché di alcune parti del passato di Laguna, che ha vissuto per un certo tempo in questo villaggio. Parliamo con tutti, in particolare con il capo del villaggio e con lo shumi alle prese con la statua, ci verrà dato l'incarico di aiutare

34 IL PRIMO GUARDIANO DEL CASTELLO

35 TROVIAMO RED GIANT NELLE PRIGIONI

(con il Renzokuken di Squall è possibile eliminare un guardiano in un paio di colpi) e le Command Abilities (come per esempio Revive e Recover, per guarire e resuscitare i compagni feriti o morti).
Nel castello troveremo varie stanze e alcuni punti verdi dove potremo passare il controllo del gioco dalla squadra principale a quella secondaria, utile in un paio di casi. Lasciando da parte la struttura del castello (che si impara dopo un minimo di esplorazione) elenchiamo di seguito un possibile ordine nel quale affrontare i vari guardiani e ottenere tutte le abilità prima di affrontare Ultimecia.
Prima di tutto saliamo la scala principale, dove troveremo Sphinxaur ad aspettarci **(34)**. Battiamolo con i soli attacchi fisici (non è molto forte) e sblocchiamo le magie. A questo punto proseguiamo diritti attraverso il portone, saliamo sul lampadario (che crollerà) e nella stanza sottostante apriamo la botola sul pavimento.
Scendiamo nella botola e affrontiamo il secondo guardiano: un Tri-Point. Nemmeno questo mostro è molto difficile da battere, stiamo attenti ai suoi attacchi basati più che altro sui fulmini (se ci proteggeremo adeguatamente non riuscirà a farci niente) e dopo averlo sconfitto sblocchiamo le command abilities, magari equipaggiando un paio di personaggi con le abilità Revive e Recover, molto utili nelle battaglie più intense.
A questo punto portiamo la squadra secondaria nella stanza sotto al lampadario e facciamo in modo che tenga ferma la leva che impedisce al lampadario di cadere (vicino al punto di scambio verde), con la squadra principale passiamo sul lampadario (che non cadrà) e raggiungiamo la stanza seguente, dove ci aspetta Krysta, un nemico molto forte. Krysta non attacca da solo, si limita a contrattaccare, quindi una buona strategia potrebbe essere quella di farlo attaccare solo a un personaggio (per esempio Squall) mentre gli altri si preoccupano di curare questo personaggio dalle ferite che il mostro gli causerà. Attaccare Krysta con una GF non provoca alcun contrattacco, quindi anche utilizzare le GF (se abbiamo sbloccato la relativa funzione) può essere un'ottima strategia. Sconfitto anche questo guardiano, sblocchiamo i limit break dei personaggi.
Dalla stanza iniziale del castello andiamo ora nella porta di destra (sulle scale), scendiamo e proseguiamo verso nord, ci troveremo in una stanza piena di quadri. Esaminiamo tutti i quadri (sono dodici su due piani) e quindi esaminiamo il quadro senza titolo sulla parete di sinistra. Quando dovremo scegliere il titolo selezioniamo, nell'ordine, Vividarium, Intervigilium, Viator. Questa combinazione risveglierà Trauma, un altro guardiano del castello. Se vogliamo capire come si risolve il puzzle dei quadri, saliamo sul balcone e osserviamo l'orologio sul pavimento della stanza, le ore segnate dovrebbero indicarci la soluzione. Trauma non è un nemico debole, ma utilizzando la magia Aura con Squall e attaccandolo con il suo Limit Break la vittoria dovrebbe essere nostra nel giro di pochi turni.
Proseguiamo a questo punto dalla porta che vediamo e passiamo nelle prigioni, entriamo nella cella e prendiamo la chiave dalla mano dello scheletro: apparirà il quinto boss, un Red Giant dall'armatura molto resistente **(35)**. Con questo nemico la cosa migliore è probabilmente utilizzare la GF Doomtrain per indebolirlo e quindi proseguire fino alla sua sconfitta con attacchi fisici o con le altre GF, i limit break di Squall, come sempre, sono estremamente efficaci.
Torniamo ora alla stanza sotto al lampadario, andiamo avanti verso la fontana, esaminando la fontana dovremmo trovare una Treasure Vault Key, la chiave della sala del tesoro. Sempre dalla sala iniziale del castello passiamo nella porta in alto a sinistra, scendiamo le scale e, nel corridoio, apriamo la porta nascosta sulla sinistra che conduce proprio nella sala del tesoro.
Nella sala del tesoro dovremo risolvere un puzzle: dobbiamo fare in modo che tutte le casse siano aperte per fare apparire il guardiano della sala. Esaminiamo, nell'ordine, le quattro casse a partire da quella più a destra fino a quella più a sinistra, dovremmo terminare aprendole tutte e risvegliando Catoblebas.
Con questo mostro dovremo comportarci come con i suoi compagni: evochiamo come prima cosa la GF Doomtrain, quindi colpiamolo con attacchi fisici e limit break per vederlo soccombere nel giro di pochi turni di combattimento.
Il penultimo guardiano è Gargantua, dovremo proseguire nel castello fino a trovare una passerella con un oggetto brillante sopra, che rischia di cadere quando ci avviciniamo di corsa. Avviciniamoci quindi camminando (utilizzando l'apposito tasto) per non fare cadere l'oggetto, che si rivela essere la chiave dell'armeria **(36)**.
L'armeria è nelle prigioni, apriamo la

36 RECUPERIAMO LA CHIAVE DELL'ARMERIA

37 TIAMAT, IL DRAGO PIÙ BELLO!

38 AL COSPETTO DELLA STREGA

## TRUCCHI

quello shumi a trovare le pietre per la statua che stanno erigendo in onore di Laguna. Trovere le cinque pietre non è difficile, la prima è proprio vicino alla statue, la seconda si trova vicino allo shumi chiamato Specialist, la terza è sulla roccia piena di radici (a metà del villaggio), la quarta si trova in un incrocio di ombre sul pavimento nella stanza dell'ascensore al piano terra (quindi in alto rispetto al villaggio), l'ultima è la pietra che sta nel lavandino dello shumi artigiano.
Una volta terminata questa sequenza di recuperi, il capo del villaggio ci ringrazierà regalandoci une Phoenix Pinion, utile per richiamare la semi-GF Phoenix e resuscitare i nostri personaggi morti durante un combattimento.

**Il mostro più forte!**
Il suo nome è Omega Weapon, si tratta di una versione potenziata di Ultima Weapon e si trova nel castello di Ultimecia, nella sala dell'organo. Per trovarlo dovremo far lavorare insieme i due gruppi di personaggi: portiamo la squadra principale nella sala della fontana, usiamo il punto di scambio verde e con l'altra squadra entriamo nella porta in alto a destra (dall'ingresso del castello), scendiamo le scale e tiriamo la corda in basso a sinistra, facendo suonare la campana in quella stanza. Dobbiamo ore arrivare al mostro prima che scadano i secondi indicati sullo schermo: usiamo il punto di scambio per tornare alla squadra principale, andiamo avanti nella sala dell'organo per incontrare Omega Weapon! Se andandoci incontro lo scontro non ha inizio, proviamo ad andare vicino all'organo e tornare subito indietro, dovrebbe funzionare, comunque questo mostro è davvero temibile e possiede, oltre ai colpi più potenti di altri mostri come Ultima Weapon, anche un colpo speciale capace di eliminare la nostra squadra al completo!

**39 SFRUTTIAMO IL RENZOKUKEN AL MASSIMO!**

**40 TRUE ULTIMECIA, FINALMENTE!**

porta con la chiave ed entriamo dovremo prima sconfiggere un Vysage non troppo forte, quindi apparirà Gargantua, che dovremo sconfiggere seguendo la stessa strategia usata con gli altri guardiani.
A questo punto manca l'ultimo guardiano, forse il più difficile da scovare: proseguiamo nell'esplorazione fino a quando non troveremo la torre, saliamo fino in cima la scala a chiocciola, dove troveremo un grande pendolo.
Saltiamo sul pendolo per raggiungere una porta altrimenti inaccessibile e da questa arriviamo al luogo dove riposa Tiamat, un drago molto bello e molto forte **(37)**. Se i nostri personaggi hanno la magia Flare, utilizziamola in Junction con la difesa elementale in modo da eliminare il Dark Flare, il più potente attacco di Tiamat.
Fatto questo, eliminiamolo con il solito trattamento composto da Doomtrain e limit break a ritmo serrato.

### ULTIMECIA

Terminati o meno gli scontri con i vari guardiani, quando lo desideriamo possiamo finalmente confrontarci con la strega del futuro, la potente Ultimecia **(38)**.
Saliamo la torre fino in cima, scendiamo la scala e arriviamo fino alla torre in lontananza, salviamo la posizione e controlliamo per l'ultima volta che tutto, nei nostri personaggi, sia messo a punto. Entrando nella torre inizierà il combattimento finale con Ultimecia, diviso in quattro fasi a seconda delle varie trasformazioni della strega.
All'inizio la strega sceglierà tre dei nostri sei personaggi, che inizieranno il combattimento, quando un personaggio viene ucciso, se non ci sbrighiamo a riportarlo in vita sarà eliminato da una magia della strega e uno dei personaggi che ancora non sono entrati in combattimento arriverà a prendere il suo posto.
La cosa migliore è decidere quali personaggi sono i nostri preferiti, equipaggiarli di tutto punto e usare solo quelli, utilizzando gli altri solo per qualche attacco fisico e lasciandoli scomparire quando vengono eliminati.
La tattica generale è sempre la solita: usare Doomtrain quando possibile, quindi tenere sempre i personaggi al massimo della loro energia e utilizzare i limit break di Squall in ogni occasione possibile, lasciando eventualmente agli altri personaggi il compito di tenere tutti in forma durante lo scontro.
Ultimecia ha la possibilità di rubare un intero gruppo di magie da un nostro personaggio, quindi man mano che lo scontro prosegue i nostri eroi potrebbero diventare più deboli, teniamolo presente.
Per avere gli attacchi migliori in assoluto, assicuriamoci che Squall abbia la sua arma finale (Lion Heart) e abbia la forza a 255, il massimo.
La prima forma di Ultimecia è quella che incontriamo all'inizio, niente di preoccupante: approfittiamone per difendere i nostri personaggi e usare Aura su Squall, per esempio.
Sconfitta la prima forma della strega, questa evocherà la GF Griever, capace di alcuni attacchi molto pericolosi, con la quale sarà bene continuare con la solita strategia, avendo cura di tenere sempre alti i livelli di energia dei personaggi impegnati nella battaglia.
Quando Griever sarà quasi alla fine della sua energia **(39)**, Ultimecia deciderà di unirsi alla sua GF per attaccarci in una nuova forma strana ma potente. Da questo momento la strega è capace, come già detto prima, di rubarci interi gruppi di incantesimi e quindi di farci perdere parecchi punti di forza o energia, se siamo sfortunati.
Proseguiamo con la serie di limit break senza indugiare e anche questa forma di Ultimecia avrà la peggio, lasciando posto a quella che è la vera, ultima forma della strega del futuro: True Ultimecia, un nemico composto da due parti, la seconda più debole della prima (e da battere non appena appare), capace di attacchi nuovi e molto potenti **(40)**.
Sapremo che siamo a buon punto nel combattimento contro True Ultimecia quando questa inizierà a parlare, a questo punto dovremo continuare ad attaccarla: ogni attacco le farà dire una nuova frase e quando terminerà il discorso... sarà la sua fine. Lo scontro con Ultimecia è più che altro lungo, ma se saremo bravi a mantenere alta l'energia dei personaggi e a usare spesso il limit break di Squall (e magari di Rinoa, sperando nel limit break che rende invincibile la squadra) dovremmo riuscirci senza enormi problemi.

### IL FINALE

Dopo la vittoria finale, godiamoci il bellissimo filmato **(41) (42) (43)** con tanto di sequenze tipo candid camera dei personaggi, come se fossero attori di un lungo, stupendo film di cui anche noi siamo stati protagonisti per parecchie splendide ore!

**41 RAIJIN E FUJIN!**

**42 DAVVERO È TUTTO FINITO?**

**43 LA GIOIA DOPO LA VITTORIA.**

# V2000

Orde di alieni stanno sciamando sui nostri mondi, portando morte, distruzione e un terribile virus che sta infettando la terra. Le difese convenzionali nulla possono contro gli invasori e noi siamo l'ultima speranza per i pochi sopravvissuti!

Questo scenario apocalittico fa da sfondo alle nostre peripezie al comando di un mezzo speciale da combattimento: dalla sua cabina di pilotaggio dovremo ricacciare le orde di invasori che ormai spadroneggiano ovunque. I nemici hanno l'aspetto di animali di vario tipo: ci troveremo davanti tanto insetti decisamente fuori scala, in grado di sradicare un albero con una mossa troppo brusca, quanto volatili dall'aspetto preistorico e capaci di sputarci addosso getti di fiamme potentissimi.
Il gioco è diviso in vari mondi da affrontare in sequenza; talvolta potremo comunque scegliere la nostra destinazione successiva tra due o più opzioni: eliminati tutti i nemici dal pianeta sul quale ci troviamo e completati gli obiettivi impostici per il successo, infatti, dovremo distruggere gli alveari, fonte primaria del contagio virale. Per ciascun alveare distrutto, ci verrà fornita una differente via d'uscita, che ci porterà a un mondo diverso.

## LA STRADA PER LA SOPRAVVIVENZA

Il nostro compito, comunque, non sarà limitato a un semplice "distruggi & sopravvivi": se vogliamo sradicare la piaga aliena in maniera definitiva senza lasciarci la pelle, infatti, saremo costretti anche ad aggiornare il nostro arsenale.
Cominciamo il primo mondo equipaggiati solamente con un mitragliatore dalle munizioni illimitate.
Ben presto quest'arma si rivelerà insufficiente, tanto che, qualche livello più avanti, non sarà più nemmeno in grado di ferire i nostri nemici. L'unica soluzione è ricercare nuove armi: per farlo, dovremo portare alla nostra base (il luogo in cui cominciamo ogni missione) alcuni nativi del mondo su cui ci troviamo, caricandoli nella stiva del nostro mezzo e trasportandoli uno alla volta a destinazione. Il numero di persone necessario a far

Non mancheranno paesaggi innevati da sorvolare.

## REQUISITI DI SISTEMA

Per poter giocare a *V2000* abbiamo bisogno di un sistema equipaggiato con un processore Pentium 120 o superiore, 16 MB di memoria RAM, 10 MB di spazio disponibile e un lettore CD a doppia velocità. Indispensabile poi una scheda video con almeno 2 MB di memoria. È comunque raccomandato un processore Pentium 200 con 32 MB di memoria RAM e 110 MB di spazio su hard disk. Consigliata anche una scheda acceleratrice 3D che supporti le librerie standard Direct3D. Richieste inoltre le librerie DirectX in versione 6 o superiore.

## MENU PRINCIPALE

Tutto quello che c'è di configurabile nel gioco è disponibile in questo menu, al quale accediamo ogni volta che lanciamo il gioco.
**Nuova Partita** – Cominciamo una nuova partita, iniziando dal primo mondo.
**Carica Partita** – All'inizio di ogni nuovo mondo, ci viene data la possibilità di salvare la nostra partita. Selezioniamo questa voce quando abbiamo intenzione di continuare da una delle situazioni salvate.
**Display** – Impostiamo le caratteristiche video del gioco, quali ampiezza dell'inquadratura della telecamera, risoluzione, uso delle librerie Direct3D e così via.
**Sonoro** – Controlliamo e regoliamo a nostro piacimento il volume del sonoro di gioco.
**Comandi** – Anche se non è possibile ridefinire completamente i controlli da tastiera, possiamo comunque scegliere alcune impostazioni nei comandi che intendiamo usare.
**Esci** – Abbandona il gioco.
**Rete** – Gioca in rete contro altri avversari umani. Sono disponibili diverse modalità di gioco, dalla connessione diretta via modem alla più divertente partita via Internet con altri sette giocatori.

## INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Quando inseriamo il CD di *V2000* nel nostro lettore, dovrebbe automaticamente aprirsi una finestra che ci consente di cominciarne l'installazione. Se questo non dovesse accadere, accediamo alle Risorse del Computer e clicchiamo due volte sull'icona del nostro lettore CD.

Seguiamo le istruzioni che ci vengono date a video, fino a quando dobbiamo scegliere il tipo di installazione che intendiamo effettuare tra le due disponibili. Se abbiamo spazio sufficiente, ci conviene selezionare quella completa, grazie alla quale avremo caricamenti più veloci.

Scegliamo il gruppo di programmi del menu di avvio in cui inserire l'icona di avvio di *Virus 2000* e la cartella in cui intendiamo copiare i file del gioco.

Immettiamo i nomi che intendiamo usare nel gioco in rete.

Andiamo ancora avanti e terminiamo l'installazione. Per giocare o disinstallare il gioco, d'ora in poi, non dovremo far altro che andare nel gruppo di programmi del menu di Avvio in cui abbiamo messo le icone di *V2000* e lanciare "V2000" o "Uninstall V2000".

## CONTROLLI

**Mouse / Frecce direzionali** – Direzione navetta e cannoni
**PagSu / PagGiù** – Cambia arma (se disponibile)
**Tasto sinistro del mouse / spazio** – Acceleratore
**SHIFT di sinistra** – Inverti marcia
**Tasto destro del mouse / invio / A** – Fuoco
**C** – Carica nella stiva
**D** – Scarica dalla stiva
**E** – Seleziona carico nella stiva
**M** – Mappa
**TAB** – Cambia assetto (hovercraft / volo)
**ESC / P** – Menu di gioco / Pausa

## IL LATO OSCURO DEI MONDI

Anche quando faremo del nostro meglio perché non accada, potrebbe comunque capitarci di non riuscire a completare gli obiettivi di un determinato mondo e di perderlo, completamente infettato dal mortale virus alieno.
In questo caso, comunque, non tutto e' ancora perduto: entreremo nella versione "oscura" del mondo stesso, un'ambientazione crepuscolare dove nuovi mostri ci attaccheranno... Spazziamoli via tutti senza pietà e potremo comunque procedere nel gioco!

Il potere distruttivo del nostro veicolo non teme confronti.

funzionare la fabbrica (e a produrre quindi nuovi giocattoli mortali per noi) è indicato dalle luci vedi che si accendono su un'asta situata sempre in prossimità della nostra centrale operativa.

## GUERRA E GLORIA

Oltre agli obiettivi primari, e cioè salvare i nativi e fare a pezzi i nemici e i loro alveari, il tutto prima che il contagio si diffonda eccessivamente sul mondo, ne avremo anche altri che potremmo definire secondari: raccogliere trofei (oggetti dalla forma identica a quella del nostro emblema), terminare la missione nel più breve tempo possibile e salvare un numero di nativi molto alto sono ottimi modi per salire di rango, l'indicatore che rappresenta, si potrebbe dire, la nostra bravura. Non sempre, va detto, combatteremo da soli: talvolta, avremo a disposizione dei validi aiuti che potranno darci una mano nel salvataggio dei mondi. A questa categoria appartengono i radar e le postazioni offensive portatili, da caricare nella stiva e trasportare dietro le linee nemiche, o i Trundler, indispensabili mezzi che purificano il suolo già contagiato dal virus. Stiamo però molto attenti: le postazioni offensive contaminate dal virus ci si rivolteranno contro!

## PRONTI ALLO SCONTRO

Per tenere sotto controllo le condizioni della nostra navetta, abbiamo a disposizione un indicatore sempre presente in basso a sinistra dello schermo. Al suo interno potremo controllare l'arma che stiamo usando, il numero di colpi residui, lo stato dei nostri scudi e quello dei serbatoi.
Il carburante ci serve per passare alla modalità volo: il mezzo che pilotiamo, infatti, è un hovercraft molto particolare che, se lo desideriamo, può aumentare la propria quota e volare, in modo tale da garantirci una mira più accurata.
Prepariamoci quindi ad affrontare le mille insidie di centinaia di alieni ostili, pronti a tutto pur di farci la pelle: se vogliamo sopravvivere, dovremo imparare il più in fretta possibile a usare tutto quello che troviamo sul terreno, bonus e nativi inclusi!

# GUIDA AL CD

Dopo una lunga attesa, possiamo alla fine provare un corposo demo dell'attesissimo *Daikatana*! Ovviamente, questa non è l'unica novità che ci riserva il CD di giugno: oltre a massacrare nemici a spasso nel tempo, potremo guidare una favolosa Porsche 911 Carrera, comandare truppe d'assalto imperiali e cimentarci in tanti altri giochi che non aspettano altro se non di essere provati!

## DEMO DEL MESE

### DAIKATANA

**EIDOS**

**PENTIUM 233, 32 MB di RAM, 200 MB su disco fisso, DirectX 6, richiede schede 3D (OpenGL)**

*Daikatana* rientra in quella ristretta cerchia di titoli la cui fama è enorme ancor prima che vedano la luce: di questo gioco ormai si parla da molto tempo e il fatto che a curarne lo sviluppo sia un personaggio come John Romero non fa che aumentare l'attesa.
Questo demo ci consente di dare un'occhiata piuttosto accurata a quello che dovrebbe essere il titolo completo: delle quattro ambientazioni temporali previste per la versione che verrà distribuita nei negozi, ben tre possono essere ammirate fin da ora, grazie a brevi livelli estrapolati da missioni più complesse.
Partiamo combattendo praticamente contro tutto ciò che si muove in un Giappone del futuro, avanzato tecnologicamente ma con molte caratteristiche del passato; il livello successivo ci vede poi in un'antica Grecia un po' "ritoccata": profondamente intrisa di mitologia (riscritta "ad hoc" dai programmatori), quest'ambientazione ha molti spunti interessanti, che però potrebbero farci storcere il naso se siamo dei puristi del classicismo.
Infine, saremo lanciati in un mondo simil - medievale dalle interessanti caratteristiche...
Per i fanatici del combattimento contro altre persone via Internet (Deathmatch) sono stati anche aggiunti livelli per scontrarsi con avversari di tutto il mondo! Da tenere presente, mentre ci avventuriamo nei meandri dei livelli come giocatori singoli, è che abbiamo a disposizione un numero di salvataggi incredibilmente ristretto: per mettere al sicuro una nostra partita e ricominciare a giocarla in un secondo tempo, dovremo prima trovare nel gioco una gemma per il salvataggio. Questa ci darà diritto a salvare una singola volta: usiamole con parsimonia!

**CONTROLLI PRINCIPALI**

W / S / A / D – Movimento
Mouse – Sguardo
Tasto sinistro del mouse / CTRL – Fuoco
Tasto destro del mouse / Invio – Usa
1 - 9 – Cambia arma
ESC – Menu delle opzioni

Ci muoveremo in ambienti del tutto diversi tra loro.

## UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD a calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno della varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutte le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quella del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulla pagina di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Alcuni programmi utili che proponiamo ogni mese: installiamo le DirectX 6.1 o la versione più aggiornata 7.0, indispensabili ormai per quasi tutti i titoli in commercio. Questo mese troveremo tra le utility anche il programma per disegnare i livelli di *Quake 3 Arena* Q3 Radiant e la sua ultima upgrade.

## GARE ANNI '60

### NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

**ELECTRONIC ARTS**

**PENTIUM 233, 32 MB di RAM, 45 MB su disco fisso, DirectX 7, richiede scheda 3D**

Non molti tra noi possono permettersi di scorrazzare per delle amene vie di campagna a bordo di una splendida Porsche 911 Carrera, gareggiando contro altri spericolati piloti.
Da anni ormai, la saga di *Need for Speed* ci propone simulazioni automobilistiche avvincenti, realistiche e spettacolari e anche questa volta non è da meno: ancora una volta i programmatori ci hanno saputo dare un assaggio di come possono essere sfruttate le schede 3D dei nostri computer, creando un ambientazione incredibilmente suggestiva.
La nostra macchina, durante le gare, può subire danni: per evitare di concludere la corsa prima del tempo, dovremo quindi stare attenti a non abusare del nostro mezzo.
Un'interessante caratteristica che possiamo apprezzare durante il gioco è l'effetto che le foglie secche hanno sui nostri pneumatici: la gara si svolge in autunno, quando, si sa, le strade alberate vengono lateralmente sommerse da scivolose foglie secche. Sterzate troppo brusche, accelerazioni improvvise o frenate violente ci porteranno quindi irrimediabilmente a spettacolari, ma poco utili, testacodai

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno
Frecce direzionali destra / sinistra – Sterzo
Spazio – Freno a mano
C – Cambio inquadratura
B – Guarda all'indietro
A / Z - Cambio

Il paesaggio e' tinto dei caldi colori autunnali

## L'ORRORE IN DIRETTA

### DEVIL INSIDE
**CRYO INTERACTICE**
**PENTIUM II 233, 32 MB di RAM, 69 MB su disco fisso, DirectX 7, supporta schede 3D**

Il mondo della televisione, si sa, è spietato e per rimanere sulla cresta dell'onda servono sempre nuove idee, in grado di attirare l'attenzione di un pubblico sempre più esigente e svezzato.
Se finora credevamo di aver visto ogni genere di avvenimento tratto dalla vita reale in diretta, saremo costretti a ricrederci molto rapidamente: il canale che ci ha assoldati trasmette in tempo reale le nostre avventure nel mondo del paranormale! Un cameraman ci seguirà passo passo, aiutato nel compito da alcune telecamere volanti che consentono rapidi cambi di inquadratura: la nostra missione, in questo caso, sarà quella di farci strada in una casa infestata da zombie e spiriti di ogni genere, la cui unica preoccupazione sarà quella di farci la pelle.

Cominceremo la nostra impresa televisiva con una semplice pistola, ma durante l'esplorazione potremo trovare anche altri generi d'arma: persino alcuni spettri, una volta uccisi, potranno contribuire con pacchi di munizioni alla nostra crociata.

**CONTROLLI PRINCIPALI**
Frecce direzionali – Movimento (due pressioni rapide di uno dei tasti su o giù ci permetteranno di correre)
Invio – Cambio inquadratura
Mouse – Movimento sguardo
Spazio / tasto destro del mouse – Estrai / rinfodera arma
Tasto sinistro del mouse – Usa / fuoco
Tasto centrale del mouse – Accovacciati / rialzati

Alcuni mostri che incontreremo hanno un aspetto raccapricciante!

**LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:**

**DEMO**
*Daikatana*
*AlWars: The Awakening*
*Devil Inside*
*Earth 2150*
*Force Commander*
*Need for Speed-Porsche 2000*
*Gunship!*
*Time Machine*

**SHAREWARE**
*Goobie Squash*
*Space Invaders 3000*
*Plurm!*
*Takamaru*

**UTILITY**
DirectX 6.2
DirectX7.0a
Paint Shop Pro 5
Classifica
Quake 3 Arena Radiant

***PATCH:***
Age of Empires ii – Questa patch corregge alcuni degli errori riscontrati nella modalità per il giocatore singolo. La sezione multigiocatore non viene invece toccata, quindi potremo confrontarci anche con gli appassionati che non hanno installato questo aggiornamento.

Age of Wonders – Messi a punto alcuni gravi problemi, come il fatto che, nelle precedenti versioni, il gioco si arresta quando vengono lanciati alcuni incantesimi, mentre siamo a basso livello grafico.

Battlezone II – Aggiunte e modifiche per un gioco davvero stupendo, in grado di unire azione e strategia con naturalezza.

Final Fantasy VIII – Acclamato e apprezzato, questo immenso e spettacolare titolo ha però qualche difetto: correggiamoli installando questa patch.

Flanker 2.0 – Corretti molti errori che minavano la giocabilità del gioco. Ora *Flanker 2.0* non dovrebbe più causare problemi con i driver per le schede Voodoo 3.

Gruntz – Messe a punto alcune pecche che non ci consentivano di procedere nel gioco. I salvataggi effettuati con la vecchia versione in determinati livelli non saranno però più utilizzabili dopo l'aggiornamento.

Heroes of Might and Magic III – Con questa patch

verranno sistemati alcuni errori riscontrati nel gioco.

Homeworld – Aggiunte, correzioni e cambiamenti ci attendono, portando la nostra copia di *Homeworld* alla versione 1.04.

Imperium Galactica 2 – Un gioco magnifico, ma non privo di qualche errore: correggiamoli con questa patch

Majesty – Rendiamo più stabile il gioco installando questo file, tra l'altro indispensabile se desideriamo giocare in rete sulla MSN Gaming Zone.

Mig Alley – Con questa patch possiamo aggiornare il gioco alla versione 1.23. molti problemi riscontrati (tra cui alcuni inerenti l'accelerazione grafica) sono stati finalmente corretti

Quake 3 Arena – Tutti i problemi riscontrati in questo capolavoro epocale dovrebbero essere stati messi a posto!

Rollcage 2 – Con questo aggiornamento potremo goderci i magnifici effetti del "Bump Mapping" del gioco, anche possedendo una scheda grafica Matrox G400.

Star Trek Armada – Nessun amante dell'universo di Star Trek può perdersi questa patch. Infatti, oltre alle usuali correzioni, verranno effettuati dei veri e propri cambiamenti nel gioco.

Soldier of Fortune –Proseguiamo con le avventure dei mercenari senza paura di *Soldier of Fortune*, senza più incappare nei difetti del gioco.

Tank Racer – Aggiorniamo *Tank Racer* alla versione 1.01, in cui sono state messe a punto alcune imperfezioni.

Tiberian Sun – Correggiamo gli errori presenti nella versione inglese di questo attesissimo gioco!

The Sims – Miglioriamo questo innovativo e stravagante titolo, eliminando i piccoli errori trovati fino a ora.

Uefa Champions League – Aggiorniamo *Uefa Champions League 2000* alla versione 1.04

# LA GRANDE FUGA

## EARTH 2150

**TOPWARE/ SSI**

**PENTIUM 200, 16 MB di RAM, 92 MB su disco fisso, DirectX 7, richiede schede 3D (Glide, OpenGL)**

Sono molti i testi, i film e i videogiochi di fantascienza che vedono gli esseri umani intenti ad abbandonare la povera Terra, ormai condannata per i motivi più disparati. La cosa strana, in questo caso, è che solo 10 anni prima (in *Earth 2140*) le due più grandi potenze del pianeta erano in lotta per il suo possesso, lanciate in una guerra senza quartiere che anche oggi continua per motivi ben diversi: la fuga infatti richiede ingenti risorse e i combattimenti hanno ripreso a infuriare in una disperata lotta per la sopravvivenza.
Il demo ci propone i tutorial delle fazioni in gioco e la possibilità di provare una missione vera e propria. Prendere la mano con i comandi e le opzioni disponibili non sarà difficile, ma è consigliato dare un'occhiata alla guida anche agli appassionati della strategia in tempo reale di vecchia data: sono infatti state aggiunte molte opzioni rispetto ai titoli dello stesso genere cui siamo abituati. Per esempio, dovremo anche gestire più basi contemporaneamente, scambiando materiale e unità tra loro attraverso trasporti aerei.

L'intero ambiente di gioco è tridimensionale e un pratico sistema di telecamera mobile ci consente di tenere sempre sotto controllo la situazione in maniera ottimale.
Gli scenari che potremo goderci sono talvolta davvero spettacolari: la possibilità di poter intervenire anche sulle luci degli edifici, accendendole e spegnendole, ci permette di ottenere inquadrature della nostra base davvero suggestive.
A conti fatti, *Earth 2150* è un titolo che vale la pena di essere giocato (almeno per provarlo, in questa versione demo) e che non deluderà gli amanti del genere strategico.

**CONTROLLI PRINCIPALI**

Il movimento della telecamera viene controllato in tre modi diversi: avvicinando il cursore ai bordi dello schermo, la potremo spostare senza cambiarne l'angolatura, che potremo invece modificare muovendo il mouse mentre ne teniamo premuto il tasto destro. Infine, per zoomare, non avremo che da premere entrambi i pulsanti contemporaneamente e muovere il mouse avanti e indietro.
Tasto sinistro del mouse – Seleziona / impartisci ordini
Tasto sinistro del mouse (tenendolo premuto) – Forma un rettangolo di selezione per attivare più unità contemporaneamente
Tasto destro del mouse – Deseleziona unità
CTRL + Tasto sinistro del mouse – Aggiungi altre unità a quelle selezionate
CTRL + 1 / 9 – Attribuisci alle unità selezionate un numero identificativo
1 / 9 – Richiama un gruppo precedentemente selezionato
Q – Passa da una base all'altra
F1 – Schermata di assemblaggio unità
F2 – Schermata di ricerca

Le inquadrature notturne sono molto suggestive

## LOTTA PER L'IMMORTALITÀ

### AIWARS: THE AWAKENING

**NEXUS**

**PENTIUM 166, 32 MB di RAM, 150 MB su disco fisso, DirectX 6.1, richiede schede 3D**

Immaginiamo che nel futuro ogni casa, ogni università, ogni biblioteca, ogni installazione militare, insomma ogni cosa sia collegata in un'immensa rete 24 ore su 24. Se la cosa esercita su di noi un irresistibile fascino, allora siamo pronti a misurarci con il cosiddetto "NET", l'ambiente dove si svolgeranno le nostre avventure.

*AIWars: The Awakening* si presenta come un ibrido tra strategia e azione in tempo reale. Quindi, non dovremo solo confrontarci con nemici e cercare alleati, sia umani sia artificiali, ma anche investire tempo e risorse nella ricerca, al fine di ottenere programmi e mezzi sempre migliori. Dovremo poi esplorare l'immensa rete a caccia di dati che potremo poi scambiare o tenere, e visto che i sistemi in cui ci muoveremo cambiano spesso, non tralasciamo di ripercorrere i nostri passi. Gli obiettivi da raggiungere sono tre: controllare la parte più grande possibile della rete (l'unico obiettivo raggiungibile nel demo), trasferire la nostra coscienza e le nostre memorie nella rete per raggiungere la vita eterna e fare in modo che i nostri agenti, i programmi che usiamo e che ci aiutano nelle nostre peripezie, acquistino autocoscienza.

Se, come la proverbiale ciliegina sulla torta, aggiungiamo degli ambienti davvero strani, otterremo la ricetta per un gioco stimolante e impegnativo, con l'unica pecca di essere un po' meno immediato di altri titoli dello stesso genere. D'altra parte, ci vuole del tempo per correre nelle ombre della grande rete.

**CONTROLLI PRINCIPALI**

Mouse Direzione del movimento e sguardo
Tasto sinistro del mouse Attacco
Tasto destro del mouse - Salto
W / S – Avanti / indietro
A / D Slittamento laterale
0 / 7 - Programmi a nostra disposizione

Ambienti irreali a capacità virtuali.

## AL SERVIZIO DELL'IMPERO

### FORCE COMMANDER

**LUCASARTS**

**PENTIUM 266, 64 MB di RAM, DirectX 7.0a, 115 MB di spazio su disco fisso, richiede schede 3D**

Accompagnati dalle note in chiave rock della celebre e conosciutissima colonna sonora di Guerre Stellari, prendiamo i panni di un giovane ufficiale dell'impero e prepariamoci a scatenare i mastini della guerra! Con questo gioco possiamo finalmente scendere nel campo di battaglia e vedere se riusciremo a soddisfare il temibile signore dei Sith, Lord Darth Vader.

*Force Commander* è un gioco di strategia ambientato, se non si fosse capito, durante la prima trilogia di "Guerre Stellari". Se quindi l'ambientazione possiamo definirla come un grande classico, non potremo fare lo stesso per il gioco vero e proprio. Infatti, al contrario della maggioranza dei giochi strategici, in questo titolo non dovremo preoccuparci della gestione delle risorse e non ne avremo bisogno per acquistare o creare truppe e mezzi. Sotto questo punto di vista, quindi, *Force Commander* è più simile a un titolo strategico, dove l'unica nostra preoccupazione è quella di vincere con il minor numero di perdite possibile. Il comandante capace di risparmiare le proprie truppe, in questo caso, verrà premiato ottenendo più punti da spendere nella costruzione della propria base di partenza, oltre a disporre di truppe più esperte. Questa specie di ispirazione strategico-militare purtroppo porta con sé un difetto tipico dei giochi strategici e cioè la necessità di ricorrere alle visuali più ampie e lontane possibili per poter gestire tutte le nostre truppe. L'alternativa è di muoversi freneticamente o di cambiare visuale con altrettanta velocità.

È infine opportuno segnalare che per giocare al meglio questo demo, sono consigliati altri 155 MB di spazio libero su disco fisso, oltre ai 115 necessari per l'installazione vera e propria.

**CONTROLLI PRINCIPALI**

Mouse - Selezione truppe con doppio clic sinistro, movimento con tasto destro
W / S - Telecamera avanti/indietro
A / D - Telecamera a sinistra/destra
Q / E - Rotazione a sinistra/destra della telecamera
G / B - Zoom
Z / C - Rotazione alto/basso della telecamera
F9 / F11 - Selezione delle unità antifanteria, antiveicolo e antiaereo

Attenzione ufficiali, l'Impero non accetta nessun fallimento!

*SHAREWARE*

**Goobie Squash -**
Si sono sentite canzoni della durata di un paio di secondi, ma nel settore dei giochi potrebbe essere la nuova frontiera. L'ideale per chi ha davvero poco tempo da dedicare al computer, *Goobie* potrebbe sorprenderci con partite dalla durata limitatissima. Prepariamoci quindi a inseguire e a investire con la nostra auto queste fastidiose creaturine, nel disperato tentativo di aumentare il tempo a nostra disposizione.

**Space Invaders 3000**
Il tempo passa, ma è noto che certe cose possono anche non cambiare. Per esempio, alcuni titoli storici non hanno bisogno di molti cambiamenti per continuare a divertirci. A conferma di questo fatto, troviamo *Space Invaders 3000*, la versione aggiornata di un grande classico. Miglioriamo il nostro arsenale e, con un occhio di riguardo per l'energia, massacriamo orde di invasori alieni!

**Takamaru**
L'idea di base è semplice: come nel vecchio Arcanoid, abbiamo a disposizione racchetta e pallina per abbattere un muro di mattoni. A rendere le cose più interessanti, intervengono dei non troppo simpatici alieni e una miriade di bonus che possono modificare la nostra partita accelerando la pallina, moltiplicandola, accorciandoci la racchetta e così via...

**Plurml**
Perché un serpente debba andarsene a spasso in un angusto livello ad abboffarsi di mele, nessuno è ancora riuscito a capirlo... Eppure il gioco che salta fuori da questa idea balzana è uno dei più divertenti e rifatti della storia dei videogiochi! Ogni volta che il poveretto ingerisce un frutto, la sua coda si allunga, più mele riusciremo a ingoiare senza morderci la coda o schiantarci contro le pareti del livello, più punti faremo.

*UTILITY:*

CLASSIFICA – Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer": i nostri voti serviranno a preparare

## PARADOSSI TEMPORALI

### TIME MACHINE

**CRYO ENTERTAINMENT**

**PENTIUM II 233, 32 MB di RAM, DirectX 6.1, 118 MB di spazio su disco fisso.**

Il futuro, fluido e pieno di sorprese, è certamente una ricchissima fonte di ispirazione. Uno dei primi a immaginare i viaggi nella cosiddetta quarta dimensione è stato H.G. Wells, non a caso uno dei padri della fantascienza, e quindi chi meglio di lui potrebbe essere il protagonista di un'avventura ambientata fra ben 800.000 anni? Con *Time Machine*, indosseremo i panni vittoriani dello scrittore inglese, perso nel futuro e alla ricerca della strada verso casa.

L'avventura si snoderà attraverso vari tempi e luoghi, tanto che invecchieremo e ringiovaniremo a seconda dei flussi temporali. Dovremo, come in ogni avventura che si rispetti, trovare re perduti nel tempo e risolvere enigmi, per concludere la nostra lotta con Kronos, il semidio che regna in questo lontano futuro. In questa versione di prova però le cose saranno decisamente più semplici visto che dovremo soltanto attivare un arco magico, che ci permetterà di raggiungere una mitica quanto misteriosa città.

Avremo poi modo di apprezzare la nuova grafica, che comparirà anche su altri titoli della Cryo Entertainment. La classica visuale in terza persona è stata resa più interessante da una telecamera mobile, cioè da inquadrature sempre differenti a seconda dei nostri movimenti e della nostra posizione. Il risultato, come avremo modo di vedere, è sicuramente gradevole anche se potrebbe richiedere del tempo per abituarsi.

**CONTROLLI PRINCIPALI**

Frecce direzionali - Movimento
Maiuscola - Correre
ALT - Schivare
Spazio - Azione
CTRL - Combattimento e incantesimi
Invio - Magia

Prepariamoci a navigare nelle nebbie del tempo

## DISTRUZIONE SU ALA ROTANTE

### GUNSHIP!

**HASBRO/MICROPROSE**

**PENTIUM 266, 32 MB di RAM, DirectX 7.0, 150 MB di spazio su disco fisso, supp. schede 3D**

Una delle scene di maggior impatto nella storia del cinema è senza dubbio l'attacco con elicotteri che apre il celebre "Apocalypse Now". Al suono della "Cavalcata delle Valchirie" di Wagner, gli UH-1 americani piombano su un villaggio nemico, seminando morte e distruzione. Di tempo ne è passato, e, se la scena si dovesse ripetere, al posto di elicotteri da trasporto armati, come gli UH-1, troveremmo delle impressionanti macchine da guerra, veloci, corazzate e con un armamento da far invidia a un carro armato.

*Gunship!* ci offre la possibilità di entrare nella cabina di pilotaggio dei più famosi elicotteri da combattimento del momento e del futuro prossimo venturo. Infatti, mentre tra la NATO e la Russia riesplodono vecchie tensioni e le divisioni corazzate vengono ammassate sui confini, noi, nei panni di un pilota, saliremo a bordo di un Apache, di un Eurocopter Tiger, o di un Mil-28 Havoc (nel demo però disporremo solo del mezzo americano). Insomma, la crema delle macchine da combattimento ad ala rotante è nelle nostre mani. Il gioco ci offre due modalità di volo. La prima, definita "action" è leggermente meno impegnativa e diretta a soddisfare i giocatori dal grilletto facile, anche se già con un'infarinatura di pedali e cloche. La seconda si rivolge invece a chi è un vero esperto di elicotteri, per cui anche le condizioni atmosferiche influiranno sulla manovrabilità del mezzo.

Supportato e appoggiato da un'ottima grafica in 3D, *Gunship!* saprà regalare gustose ore di gioco, anche se è sicuramente più adatto agli appassionati che ai novizi dell'argomento. Rimane da segnalare che questo gioco è sicuramente più godibile se si ha a disposizione un joystick.

Si vola tranquilli sulle cannoniere volanti

**CONTROLLI PRINCIPALI**

Attiva mouse - Premere il tasto sinistro e muoverlo
Mouse - Movimento avanti / indietro, sinistra / destra
Tasto sinistro mouse / invio - Fuoco con arma selezionata
Frecce direzionali su / giù - Controllo altitudine
Frecce direzionali sinistra / destra - L'elicottero ruota su se stesso a sinistra / destra
Q - Aiuto in linea
F1 - Visuale del pilota
F2 - Visuale del cannoniere
F4 - Visuale esterna
F9 - Segui l'azione
F5 / F8 - Seleziona armi

l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre! Quando premeremo il tasto "invia", la lista delle nostre preferenze verrà salvata su disco fisso in un file specifico e il programma stesso provvederà ad aprire una email già indirizzata. Quello che dobbiamo fare per completare la votazione è collegarci a Internet, allegare alla lettera il file con la nostra classifica e inviare il tutto. Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

PAINT SHOP PRO 5 – Grazie a questo formidabile programma di grafica, potremo vedere e modificare le nostre immagini e fotografie preferite in maniera molto semplice e intuitiva.

QUAKE 3 ARENA RADIANT – Se ormai conosciamo tutte le mappe a memoria, se, quindi, cerchiamo nuove arene e sfide, questo programma è la soluzione ai nostri problemi. Infatti, potremo disegnare nuove mappe per sfidare i nostri avversari nel gioco più atteso dell'anno.

**SOLUZIONI**

L'archivio delle soluzione è stato ulteriormente ampliato anche questo mese: oltre alla guida completa a *Tomb Raider IV*, la cui ultima parte viene pubblicata questo mese, troviamo infatti tutti i consigli per completare nel minor tempo possibile e senza intoppi il divertente *Tony Tough* e la prima parte della soluzione al mitico *Final Fantasy VIII*

**ADD-ON**

Faraon – Nella sezione "patch" del CD, troviamo questa eccellente espansione, che ci offre nuovi livelli e altre succose novità per raggiungere nuove vette per lo splendore della civiltà egizia.

Unreal Tournament – Sempre nella sezione "patch", c'è anche una corposa espansione del mitico *Unreal Tournament*, grazie alla quale potremo disporre di tre nuovi personaggi, un Nali, un Nali Warcow e anche un Skaarj Hybrid, oltre a offrici 11 mappe aggiuntive